PLAYSTATION ■ NINTENDO 64 ■ DREAMCAST ■ ARCADES

NEXT LEVEL

VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION Nro 8 • SEPTIEMBRE 1999

ISSN 1514-0466

En este número:
7 PAGINAS CON LOS MEJORES TRUCOS!

SUPER EXCLUSIVO!
Te mostramos antes que nadie "The Last Revelation", la nueva aventura de Lara Croft!

Todos los reviews y previews de tus juegos favoritos!
Destruction Derby 3, Ecco The Dolphin, Castlevania Resurrection, Tarzan, Duke Nukem: Zero Hour, Street Fighter Zero 3 y más!

FIGHTING FORCE 2



DRACONUS



SOUTH PARK RALLY







ADEMAS LA 1ERA PARTE DE LA GUIA DEL DRIVER Y CIENTOS DE TRUCOS!


GENESIS

Index

índice





Draconus



Legend of Mana



Street Fighter Zero 3

Escuchando sus pedidos a través del correo o e-mail, les brindamos en este número una tonelada de trucos, incluyendo el Mortal Kombat 4, Duke Nukem: Time to Kill, TOCA Touring Car Championship y muchísimos más!



Staff

NEXT LEVEL

VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION

Septiembre 1999

DIRECTOR, EDITOR y PROPIETARIO
Maximilano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Santiago Videla

DISEÑO Y DIAGRAMACION
Martín Varsano
Santiago Videla
Gastón Enrichetti

CORRECCION
Mauricio Urbides

RELACIONES PUBLICAS
Fernando Brischetto

REPRESENTANTE COMERCIAL
Andrés Loguercio

COLABORA EN ESTE NUMERO
Patricio Land

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION
CAPITAL Y GBA
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Cap. Fed. Tel.: 4304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR
DISA, Pte. Luis Sáenz Peña 1832/36
Cap. Fed. Tel.: 4305-3160

NEXT LEVEL es una publicación mensual de Editorial Power Play, Paraguay 2452 4°B (1121) - Buenos Aires - Argentina. Teléfonos: 4961-8424 / 8407 e-mail: nextlevel@ciudad.com.ar Registro de la propiedad intelectual N°985030. ISSN 1514-0466.

Impresa en Argentina
Agosto de 1999



SUPER EXCLUSIVO!

Te mostramos antes que nadie "The Last Revelation" la nueva aventura de Lara Croft!

Nota del Editor

Faltan meramente 30 días para que Sega finalmente saque a la venta su esperadísima Dreamcast en los Estados Unidos y en la Argentina la fiebre por conseguir una está muy cerca de comenzar. No sólo lo demuestra la cantidad de gente que la está pre-ordenando entre nuestros auspiciantes, sino los MILES de cupones que recibimos para nuestro sorteo, sin duda el más alto en cuanto a índice de participacion entre nuestros lectores.

También quiero aprovechar este espacio, no sólo para contarles las cositas que les preparamos para esta edición (la exclusiva de Tomb Raider: The Last Revelation, fotos de la versión en inglés de FFVIII o la guía del Driver) sino para agradecer a la gran cantidad de lectores que mes a mes se suman a la publicación. Como verán la seccion Reader's Corner se agrandó y aún así, nos es imposible publicar la inmensa cantidad de cartas o e-mails que nos llegan todos los días, demostrándonos su apoyo y porque no, sus críticas implacables, varias de las cuales analizaremos en el Reader's de este mes. Ahora los dejo en paz, para que se sumerjan en el océano de información consolera que les preparamos para este frío mes de Agosto... brrr...


DOMINGOS ABIERTO
DE 10 A 19 HS.
SHOP
GAM
EL MEJOR ASESORAMIEN
SERVICIO TECNICO
TENEMOS LOS MEJORES
NINTENDO 64
THE FUN MACHINE
NINTENDO 64
TODAS LAS NOVEDADES
VOLANTE MAD CATZ
CON VIBRACION
Y PEDALERA
Dual Force
NUEVO VOLANTE
CON EMBRAGUE!
ACCESORIOS PARA
TODAS LAS CONSOLAS
SONY
EN LINIERS: AV. RIVADAVIA 11596 (Frente a Estación Liniers)
CAP. FED. - TEL: (011) 4641-1641
ENVIOS AL INT
ABIERTO DE LUNES A SABADOS DE 9 A 20:


PIN
ME G ®
ITO EN JUEGOS DEL PAIS
ESPECIALIZADO
PRECIOS DEL MERCADO!!
DOMINGOS ABIERTO DE 10 A 19 HS.
DREAMCAST
TODOS LOS TITULOS
PLAYSTATION
LOS MEJORES TITULOS
PlayStation
DUAL SHOCK
SONY
SEGA
GENESIS
OFERTA!
SEGA GENESIS +
2 JOYSTICKS + 1 JUEGO
PISTOLA CON
PEDALERA
FAMILY COMPLETO
500 JUEGOS Y AMETRALLADORA
EN POMPEYA : AV. SAENZ 935 (A 80 METROS DE LA IGLESIA DE POMPEYA)
CAP. FED. - TEL/FAX: (011) 4919-1989
ERIOR DEL PAIS
30 HS. - E-MAIL: shopping_game@ciudad.com.ar

NOVEDADES DE METAL GEAR SOLID INTEGRAL

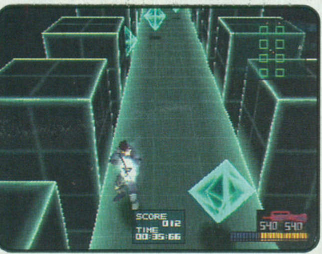
Bueno, finalmente esta nueva versión de Metal Gear Solid salió a la venta y como la mayor parte de su estructura es idéntica a la de la primera versión, no valía la pena analizar todo el juego de nuevo...



...Igualmente, decidimos hacer esta nota para contarles cuáles son las novedades más importantes que trae esta especie de expansión para uno de los clásicos más alucinantes de todos los tiempos.

En lo que se refiere al juego en sí, prácticamente todo se mantiene intacto, salvo que ahora incluye un nuevo nivel de dificultad ("Very Easy", o muy fácil) y también tiene algunos pequeños retoques en algunos gráficos, como por ejemplo el del guardia al que Meryl le quita la ropa.

La mayor parte de las cosas nuevas de MGS Integral están en el tercer CD, que funciona en forma independiente del juego. En este nuevo CD podremos encontrar una enorme variedad de misiones de entrenamiento, mejor conocidas como "VR Missions" (unas 300 misiones), que nos harán enfrentar situaciones que nos obligarán a usar con gran precisión todo el equipo que estaba a nuestra disposición durante el juego.



Este CD de "VR Missions" tiene unas cuantas modalidades de juego, que solamente se irán habilitando a medida que vayamos completando las etapas que podemos seleccionar en un primer momento, y lo más interesante de todo es que no todos los escenarios de estas misiones tienen ese estilo tan característico de los "VR Training".

A medida que vayamos avanzando y habilitando nuevas modalidades, vamos a ver que lo que al principio eran simples prácticas, se van transformando en complicadas misiones con varios objetivos y lo mejor de todo es que los escenarios de muchas de ellas están ambientados con un estilo muy parecido al que tiene el juego normal, pero con otros mapas.

Además de esto y como premio para aquellos habilidosos que logren completar la gran mayoría de estas "VR Missions", Konami incluyó una modalidad en la que vamos a tener que cumplir una serie de misiones bastante complicadas, pero a diferencia de las demás, aquí en lugar de usar a Solid Snake como protagonista, vamos a tener la posibilidad de jugar nada menos que con Grey Fox, mejor conocido como el Cyborg Ninja... ¿interesante no?

Parece ser que en un determinado momento, podemos encontrarnos con Mei Ling (la chica que aparece cuando vamos a grabar el juego) en un escenario en 3D, en el que es posible que veamos a algunos otros personajes que no aparecen en el juego en la versión anterior.



Por último, una de las mejores opciones que trae MGS Integral, es que nos dará la posibilidad de jugar la aventura completa, pero viendo la acción en primera persona y a pesar de que el desarrollo de la historia sigue siendo el mismo, esta nueva vista ayuda a que esta nueva versión no parezca un choreo tan grande como aparentaba en un principio.

Por el momento, la única versión de MGS Integral que está disponible es la japonesa, pero igualmente tenemos la posibilidad de seleccionar el idioma y verlo con letras legibles como corresponde.

Próximamente aparecerá la versión americana, pero según Konami únicamente se pondrá a la venta el CD de las VR Missions.

LA DREAMCAST Y EL MODEM

Sega se prepara para emprender la creación de la comunidad de juego en línea más grande del mundo, mediante una sociedad con AT&T en los Estados Unidos.

El pasado miércoles 4 de Agosto Sega declaró en forma oficial que AT&T será su proveedor de Internet de preferencia, aunque por supuesto, se podrá acceder al sistema desde cualquier proveedor que preste este tipo de servicio. Desde el mismo momento en que la Dreamcast esté a la venta el próximo 9 de Septiembre podremos acceder a lo que Sega está promocionando como "la primera vez que algún consumidor podrá poner un CD en una consola y con sólo presionar un botón verse inmediatamente inmersos en un entorno interactivo con otros jugadores".



Cuando los jugadores entren el 9/9/99 en la red, una de las opciones a las que tendrán acceso sera la de chat, en la que podrán debatir, comentar u compartir estrategias sobre los distintos juegos o enviarse e-mails. Como parte del sistema de mensajes los usuarios podrán recibir updates de los juegos, trucos y cualquier tipo de información. Sega incluso aseguró que mediante el módem se podrán testear demos de algunos juegos. Por suerte también está contemplado que se pueda transmitir información de nuestros VMU (el memory card de la Dreamcast) a las de nuestros amigos en todo el mundo.

Pero no todo es color de rosa, y se rumorea que por lo menos hasta los primeros meses del 2000 no se podrá jugar mediante este sistema hasta que Sega tenga terminado y funcionando el sistema. Si nos ponemos a pensar que ninguno de los juegos previstos para el lanzamiento incluye esta posibilidad no es una noticia tan mala.

Aunque comentar los precios de AT&T en estas páginas sería ridículo, sí cabe decir que la gente de la compañía telefónica más grande de los Estados Unidos regalará un teclado de Dreamcast para los que se subscriban por un plazo prolongado de tiempo (un año).

¿MARIO O LUIGI?

Aunque no nos agrade la idea, la esperada continuación de las aventuras de Mario verá la luz recién en la futura máquina de Nintendo...



Mario se está entrenando todos los días, para el lanzamiento de su nuevo título para la Dolphin.

...por ahora conocida como Dolphin.

Este mes, su genial creador Shigeru Miyamoto comentó algunas de sus principales características, aquí las palabras del master: "Mario es realmente un buen tipo. Pero no es solamente eso. Trabaja muy duro. Siempre transpira como loco por su familia y sus amigos."

"Adenas se entrena todos los días, porque ya sabe que tiene que protagonizar un juego cada vez que Nintendo saca una nueva consola al mercado. Oh, y verán en la Dolphin un lado de él que no conocían ¿No les parece que Mario y Luigi estaban pareciendo demasiado "cute" (en castellano algo así como adorable, simpático) últimamente? Quiero que en el nuevo juego actúen más como adultos. Así que veremos a un Mario más maduro. Y respecto a Luigi, su hermano, ahora tendrá una buena predisposición ante las cosas. Ya que por fin se convenció de que no necesita jugar el rol de estrella. Él es su hermano menor y ya aprendió a tomarse las cosas como son. Después de todo "yo mismo" no fui primerizo." explico Shigeru. A todo esto no sabemos si felicitarlo o recomendarle un regio psicoanalista, pero Miyamoto continuaba, en parte contradiciéndose en lo anterior... "Intentamos hacerlo protagonista todo el tiempo (a Luigi). Y es posible que pase en el futuro, pero si todo sale mal, volverá a ser el segundo de Mario (risas). En el presente, Luigi está permanentemente en mi cuarto de desarrollo. Si alguien pudiera ver dentro de dicho cuarto, se pensaría que Luigi es en realidad, el protagonista del próximo título..."

ACTIVISION SE UNE A CODEMASTERS

La empresa, líder en Inglaterra y el resto de Europa encontró finalmente un distribuidor para sus productos en los Estados Unidos.


Cóllin Mc Rae Rally


No Fear Downhill M. Biking



Prince Naseem Boxing

Así, a partir de la fecha, Activision (que en los últimos años repuntó tanto que ahora figura entre las cinco empresas que más rédito generan por año) será la encargada de que el público americano (y por defecto nosotros) tengamos un acceso más fácil a ciertos productos de gran calidad de esta compañía como lo son Collin Mc Rae Rally, TOCA 2, No Fear Downhill Mountain Biking, Prince Naseem Boxing o el inminente Music 2000, una nueva versión de un excelente programa de música, al que debido a una lobotomía que me efectuaron por circunstancias que no vienen al caso, le contesté a un lector que "desconocía su existencia" en el Reader's Corner del número 6 (fui yo, Maxi, me hago cargo), pero gracias a otros lectores (que me querian matar), comenzé a recuperar la memoria, siendo Nicolás Tomasini el primer lector en marcarme el error con una completa e informativa carta, que hasta incluia recortes de los avisos del juego!

El problema con casi todos estos juegos Europeos (y que se soluciona con este trato entre las dos compañías) es que están en PAL-B y no todos los pueden jugar. De hecho, el Music todos estos lectores lo conocían por demos o avisos en revistas europeas, pero ninguno lo había jugado en su versión completa. Las dos compañías se mostraban muy entusiasmadas por el nuevo trato, pero sobre todo los que deben de estar bailando en una pata son los de Codemasters que esperan repetir el éxito de sus títulos en el difícil mercado americano.

AGETEC Y SUS PERIFERICOS PARA LA DREAMCAST

Agetec anunció que sus dos periféricos más exitosos (lanzados en Japón por Sega) el Arcade Stick (un joystick con botones similares a los que encontramos en los fichines) y el Rally Wheel el volante que se lanzó junto con el Sega Rally 2) estarán disponibles en Estados Unidos el día del lanzamiento de la Dreamcast. En nuestro país, seguramente se conseguirán unos días después en todos los comercios especializados. Si entre los juegos que van a comprar con su Dreamcast figuran el Mortal Kombat Gold, Soul Calibur o el Street Fighter Alpha 3 deberían tener en cuenta la propuesta del Arcade Stick, ya que nos permite sentirnos prácticamente como en un local de Sacoa. El volante en cambio, por el momento sólo puede ser disfrutado con el Sega Rally 2 y sólo se justifica la inversión si somos ultra-fanáticos de este juego.

OTRO QUE SE FUE

Y la lista de los juegos cancelados para la Playstation continúa. Mientras estábamos haciendo la revista, se corrían rumores por internet de que el Omikron se iba a postergar, pero Eidos fue más allá y anunció la cancelación del proyecto, ya que según los desarrolladores "el juego contiene demasiado arte y detalle para que la Playstation lo pueda manejar". Por el otro lado, comentaron que la versión del Omikron para PC sigue viento en popa, con fecha de salida estimada para Noviembre de este año. Esperemos que esta mania se termine lo antes posible.

Fechas de Salidas

Playstation

AGOSTO
- Sled Storm - Electronic Arts
- R/C Revolt - Acclaim
- Bass Rise - Bandai
- Macross VF-X2 - Bandai

SEPTIEMBRE
- Chessmaster Millenium - Mindscape
- Grandia - SCEA
- Konami Arcade Classics - Konami
- Shadow Man - Acclaim
- Soul of the Samurai - Konami
- Championship Motocross - THQ
- Silhouette Mirage - W. Designs
- South Park - Acclaim
- Final Fantasy VIII - Square
- All Star Tennis - Ubi Soft
- Hot Wheels Turbo Racing - EA
- R.C. Stunt Copter - Interplay
- R/C Revolt - Acclaim
- StarCon - Accolade
- You Don't Know Jack - Berkeley
- I. Jones & the Inf. Machine - LucasArts
- Rat Attack - Mindscape
- Fatal Fury: Wild Ambition - EA


Final Fantasy VIII

Nintendo 64

AGOSTO
- Shadow Man - Acclaim

SEPTIEMBRE
- R/C Revolt - Acclaim
- Tonic Trouble - Ubi Soft
- WWF Attitude - Acclaim
- All Star Tennis '99 - Ubi Soft
- Hibrid Heaven - Konami
- Army Men: Sarge's Heroes - 3DO
- LEGO Racers - LEGO Media

Todas las fechas corresponden a los lanzamientos en USA y pueden estar sujetas a cambios por parte de las compañías

HALF-LIFE PARA DREAMCAST

Uno de los juegos de PC más aclamados por la crítica y el público tiene ganas de hacer una aparición en la nueva consola de Sega.



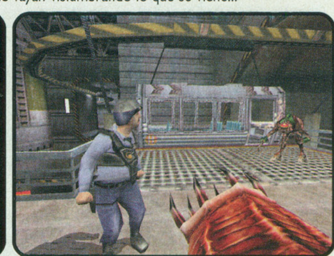
Hace unas semanas se realizó una exposición en San Francisco conocida como "Half-Life Mod Expo", en la cual se reunieron desarrolladores de todo Estados Unidos para compartir modificaciones (comunmente conocidas como "mods") con la gente de Valve, responsables del Half-Life, el título más exitoso de 1998 en lo que a arcades en primera persona se refiere.

Al parecer, en el medio de la reunión los presentes comenzaron a charlar acerca de una posible conversión del famoso arcade a la Dreamcast, y según se pudo saber, la gente de Sierra (responsables de la distribución del Half-Life) están muy interesados en la idea. Es más, adelantaron que ya se están haciendo las tratativas correspondientes para ejecutar este maravilloso plan.

Esperemos que la idea se realize, ya que no existe en el mercado mejor consola que la Dreamcast para un arcade de estas características, que supo darle al género una vuelta muy ingeniosa con una historia muy atrapante, digna de la pantalla grande.

Y para los que no tienen una PC, aquí les regalamos dos fotitos de la nueva expansión que va a salir prontamente, que se llama "Opposing Force", para que vayan vislumbrando lo que se viene...

El Half-Life tuvo excelentes críticas al incorporar como nadie una historia insuperable, con un arcade 3D atrapante como pocos. ¿Cómo será la conversión a Dreamcast?



ADIOS AL RACER PARA PLAY

Sin duda estas son malas noticias para los usuarios de Playstation, porque recientemente la gente de LucasArts anunció...

...que el desarrollo de Star Wars Episode 1: Racer para esta consola quedó definitivamente cancelado.

De acuerdo con los comentarios hechos por algunos de los más altos ejecutivos de la compañía, el principal motivo que los llevó a tomar esta inesperada decisión fue que a pesar del sensacional éxito que este juego está teniendo en PC y en Nintendo 64, el tiempo que les iba a tomar tener la versión de Playstation funcionando, no justificaba la inversión que tenían que hacer para sacarlo adelante, y por eso prefirieron reasignar a la gente que estaba trabajando en este juego a otros proyectos más importantes, entre los que están algunos proyectos para Dreamcast y la futura Playstation 2.

En lo que se refiere al otro juego del Episodio 1 de Star Wars (The Phantom Menace), si bien este título volvió a ser postergado (esta vez para el mes de Septiembre), LucasArts aclaró que este proyecto no corre peligro y que ya no tendrán necesidad de retrasar su salida una tercera vez.

CHE, SEBULBA, ¿SEGUIMOS LA CARRERA EN LA NINTENDO? ¡NOS RAJARON DE LA PLAY!



LO MEJOR Y LO PEOR

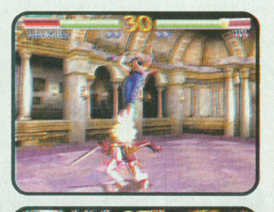
La Dreamcast se prepara con todo para su lanzamiento y realmente ya estamos entrando en la fase de "desesperación" por poner nuestras manos sobre la máquina americana.
La ansiedad radica principalmente en que hay ciertos juegos como el Ready 2 Rumble Boxing o el Mortal Kombat Gold a los que sinceramente no vemos la hora de comenzar a jugarlos y romperles el orgullo a nuestros compañeros en la editorial. Si algo nos deja tranquilos es que compartimos esta sensación con todos ustedes... y que dentro de todo falta poco... argghhhhh... ¡Me parece a mi o el tiempo no se pasa más!

Además de nuestra alegría por el inminente lanzamiento de la Dreamcast, el hecho de que prácticamente no pasen más de dos días sin que se anuncie un nuevo juego para la máquina (muchos con fotos que demuestran que ya tienen el proyecto bien encaminado, como por ejemplo el Draconus que les mostramos este mes en First Approach) no hace más que asegurarnos de que parece ser que esta vez Sega esta haciendo las cosas como es debido y no nos vamos a ver rematando el equipo dos meses después de haberlo comprado como le pasó a más de uno con la Saturn o el 32x, según parece la gente de Sega aprendió la lección justo a tiempo...

La noticia que se encuentra a la izquierda de este cuadro no le debe causar ninguna gracia a los únicamente posean una Playstation, ya que como sabrán Racer es en Nintendo 64 y PC un juego realmente espectacular. De sólo pensar que la gente de LucasArts se propuso impedir que lo disfrutemos en la PSX, nos dan ganas de mandarlos a la Fuerza que los parió (Aunque por supuesto, con todo respeto).

LOCOS POR EL SOUL

En la redacción de NL todo se descalabró el maldito 2 de Agosto, día en que la versión japonesa de Soul Calibur llegó a nuestras manos.





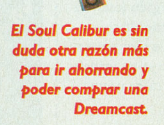


¡Vaya juego que se mandaron los de Namco! y desde ya les vamos adelantando que si su pasión son los juegos de lucha se pongan a ahorrar ya mismo porque estamos ante un evento que dudamos que se repita rápidamente.

Aunque vamos a revisar en nuestro próximo número la versión final americana, les queríamos adelantar algunos detalles que hacen de esta obra maestra algo superior: El modo Mission Battle. Este es el reemplazo del modo Edge Master del Soul Edge, y aunque ahora en vez de pelear por armas, lo haremos por puntos. A medida que liquidamos la gran variedad de objetivos que nos pone la máquina (realizar todos los movimientos en el Edge Master, pelear contra dos oponentes en forma secuencial mientras "ratas de fuego" nos comen los callos) conseguimos puntos para "comprar" arte del juego o secuencias CG (o sea, renderadas). Aunque esto no parezca demasiado "interesante", les aseguro que la cantidad de arte almacenada en el CD debe ser la más grande de la historia de los videojuegos.

Lo más interesante es que a medida que vamos comprando este arte, vamos habilitando nuevos modos y cosas. Como por ejemplo, nuevos personajes, nuevos escenarios (que son INCREIBLES), nuevas vestimentas, y hasta un modo exhibición en el que podemos ver a los personajes practicar todos sus movimientos.

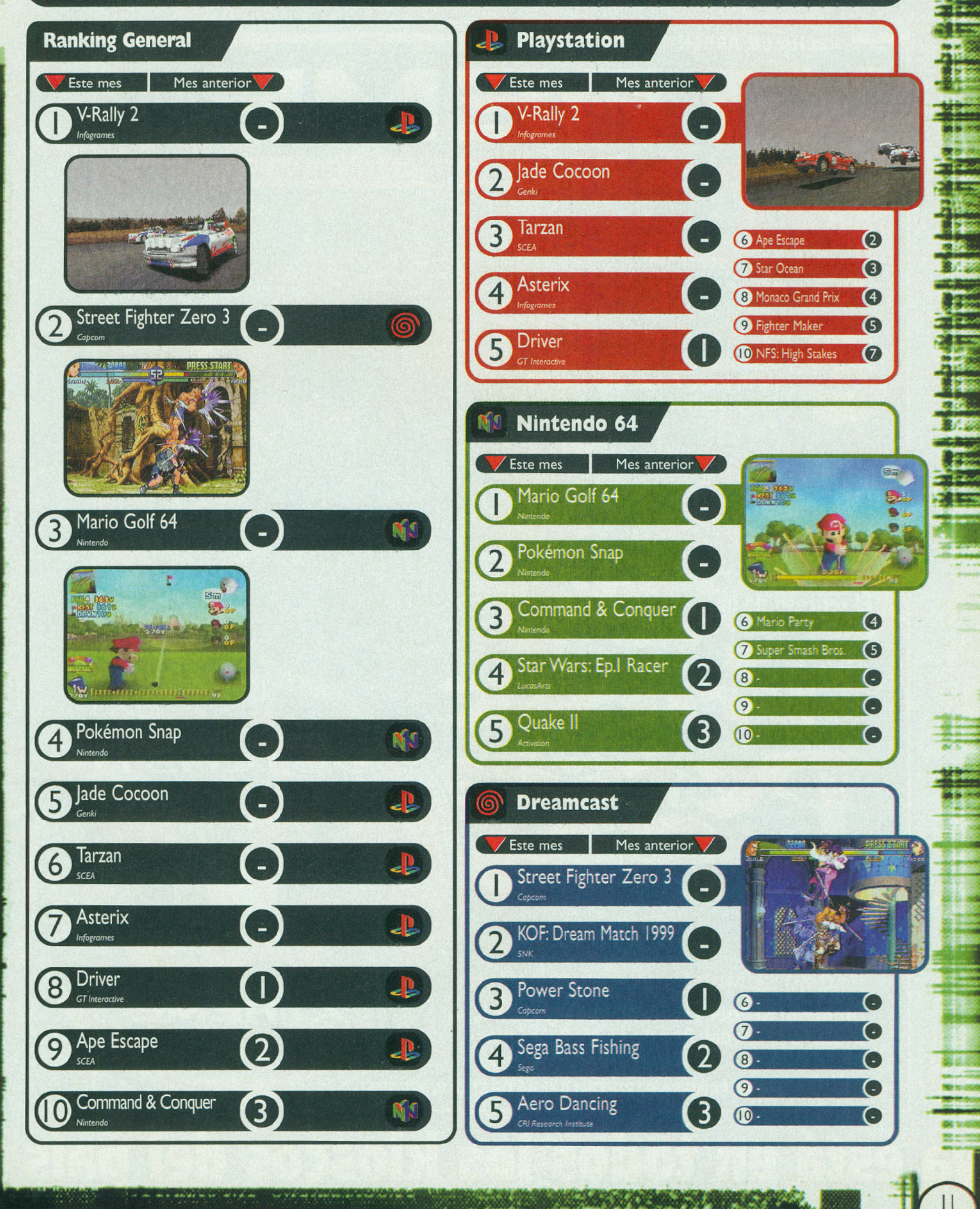
Desde aquí lo seguiremos explorando a fondo y cuando salga la versión americana el mes que viene, les daremos el reporte definitivo.



El Soul Calibur es sin duda otra razón más para ir ahorrando y poder comprar una Dreamcast.



Ránking General y por Consolas de Next Level



Ranking General

Este mes	Juego	Mes anterior
1	V-Rally 2 (Infogrames)	-
2	Street Fighter Zero 3 (Capcom)	-
3	Mario Golf 64 (Nintendo)	-
4	Pokémon Snap (Nintendo)	-
5	Jade Cocoon (Genki)	-
6	Tarzan (SCEA)	-
7	Asterix (Infogrames)	-
8	Driver (GT Interactive)	1
9	Ape Escape (SCEA)	2
10	Command & Conquer (Nintendo)	3

Playstation

Este mes	Juego	Mes anterior
1	V-Rally 2 (Infogrames)	-
2	Jade Cocoon (Genki)	-
3	Tarzan (SCEA)	-
4	Asterix (Infogrames)	-
5	Driver (GT Interactive)	1
6	Ape Escape	2
7	Star Ocean	3
8	Monaco Grand Prix	4
9	Fighter Maker	5
10	NFS: High Stakes	7

Nintendo 64

Este mes	Juego	Mes anterior
1	Mario Golf 64 (Nintendo)	-
2	Pokémon Snap (Nintendo)	-
3	Command & Conquer (Nintendo)	1
4	Star Wars: Ep.I Racer (LucasArts)	2
5	Quake II (Activision)	3
6	Mario Party	4
7	Super Smash Bros.	5
8	-	-
9	-	-
10	-	-

Dreamcast

Este mes	Juego	Mes anterior
1	Street Fighter Zero 3 (Capcom)	-
2	KOF: Dream Match 1999 (SNK)	-
3	Power Stone (Capcom)	1
4	Sega Bass Fishing (Sega)	2
5	Aero Dancing (CRI Research Institute)	3
6	-	-
7	-	-
8	-	-
9	-	-
10	-	-

First Approach

previews de los juegos que se vienen



Playstation

Legend of Mana 16

Final Fantasy VIII 22

En este número estrenamos una nueva sección dentro de First Approach: Image Gallery, y nada mejor que el Final Fantasy VIII para demostrar que una imagen a veces vale más que mil palabras.

Fighting Force 2 26

A pesar de que la primera parte de este juego no tuvo el éxito que todos esperabamos, la gente de Eidos no está dispuesta a tirar la toalla y por lo que se puede ver de esta nueva versión, parece ser que las cosas han cambiado mucho y lo único que este juego tendrá en común con su antecesor, será el nombre.

Nintendo 64

South Park Rally 18

CyberTiger 17

Dreamcast

Draconus 21

Aprenda nuestros jeroglíficos

- CANT. DE JUGADORES
- BLOQUES DE MEMORIA
- JOY. ANALOGO
- NO PARA MENORES
- SHOCK / RUMBLE
- MADE IN JAPAN!

GENERO

- ACCION / ARCADE
- AVENTURA
- CARRERA
- COMPILADO
- DEPORTE
- ESTRATEGIA
- INGENIO
- PELEA
- RPG
- SIMULACION



WWF Attitude

Desarrollado por: Iguana
Distribuido por: Acclaim

Toda una ironía, pero estos juegos (estamos hablando específicamente de los de lucha libre de USA, con siglas como WWF, etc.) que tienen tanto éxito en el norte, y que son las delicias de los púberes, que van a ver las peleas y compran todo lo que sale de su luchador favorito (desde los calzones hasta el muñequito que te patea los dientes), en nuestro país provocan el mismo aburrimiento que las tomas de los viejos Titanes comandados por el heroico Martin Karadagian. Obviamente, los americanos saben hacer todo con un circo espectacular, y han elevado a este pasatiempo a la categoría de deporte.



Específicamente este nuevo juego de la gente de Acclaim ha sido desarrollado por Iguana, responsables también del oWWF War Zone. Una de las principales características del juego es la inclusión de más de cuarenta luchadores (incluyendo a los famosos Stone Cold Austin - nada que ver con el hombre nuclear - y Undertaker), todos ellos con un movimiento característico (llamado "signature move") que servirá para moverle la comida en el estómago a nuestro oponente de una manera que sólo nosotros sabemos ejecutar. Algo así como que Undertaker te pegue con una lápida en el bocho, y cuando vayas a la lona, le pone tu nombre para dejar todo ordenadito.

Obviamente, juegos de este tipo han salido muchos para la Playstation (el WWF Attitude va a ser desarrollado también para la Nintendo 64) así que buscando innovar, la gente de Iguana ha decidido incorporar la opción de crear nuestro propio luchador, pudiendo elegir la boca, nariz, ojos y la altura, contextura y vestimenta. ¡Gracias a esto podremos tener en la WWF a Mister Moto o a Rubén Peuchelle!

De todas formas, nuestro luchador made in Argentina se tendrá que acostumbrar a los modos de lucha más violentos de los Estados Unidos, como la opción de agarrar una silla de las inmediaciones del ring para partirle la crisma a quien se nos cruce, algo que el WWF incorporará, por supuesto.



Si, ya sabemos, la chichi no tiene nada que ver con los gráficos del juego, pero no queríamos dejarla afuera.



Fecha de salida: Agosto 1999
Información en Internet: www.acclaimnation.com

1 a 2 ?



Destruction Derby 3

Desarrollado por: Psygnosis
Distribuido por: Psygnosis

Casi todos los usuarios de Playstation conocen esta saga, y si fueron buenos jugadores e hicieron los deberes como corresponde, lo habrán jugado en cualquiera de sus dos versiones. Bueno, prontamente llegará el momento de deleitarnos con este nuevo capítulo de la saga, en la cual Psygnosis parece va a poner todos sus esfuerzos para que sea un éxito rotundo.

Para comenzar, un nuevo engine gráfico promete gráficos más claros, con efectos impresionantes y una física súper realista, que por lo que se puede ver en las fotos nos va a brindar horas de sensacionales palos con nuestros adversarios. Como si esto fuera poco, las pistas serán veinticinco, contra las once del DD2. Habrá más modelos de autos para elegir, y se podrán modificar a nuestro gusto, para poder de esta manera armar nuestro "coche del infierno", una mole de metal imparable con la que haremos añicos las cacharras contrarias. Esta última opción viene al pelete, ya que es algo que se ve en casi todos los arcades de autos de hoy en día, y como era de esperarse no podía faltar en el sucesor de la más pura destrucción (igual eso ya lo adivinaron por el nombre, ¿no?).

Los modos de juego incluirán el ya clásico Destruction Derby, Wreckin' Racing y el modo Stock Car, además de dos nuevos e interesantes modos llamados "Rooftop Arena Combat Mode", en el cual los que queden afuera irán a parar al duro asfalto desde una buena altura, y el Crazy Tracks, del que por el momento no se conoce mucho, pero suponemos que se podrán hacer las más variadas piruetas en pistas con rulos, loops y vaya a saber uno cuantas cosas más, todas pensadas para arruinar completamente la carrocería de nuestro chiche.

Todo lo comentado anteriormente nos hace pensar que Psygnosis tiene entre sus manos un sucesor más que digno de los otros dos Destruction Derby, ya clásicos de la Play.







Fecha de salida: Invierno del 2000
Información en Internet: www.psygnosis.com







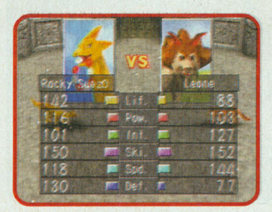
Monster Rancher 2

Desarrollado por: Tecmo
Distribuido por: Tecmo

El Monster Rancher fue sin duda uno de los juegos más originales que haya visto para la Playstation. La premisa era simple, pero efectiva: Criar un monstruo, para luego llevarlo a competir contra los bichejos de la computadora. La generación del animalito era bien simple, sólo había que colocar cualquier CD dentro de la Play (música, uno de PC, lo que se nos ocurriera en el momento) el programa leía los datos del compact y se encargaba de generar nuestra criaturita. Bueno, el Monster Rancher 2 tiene la misma metodología de juego, pero a su vez incorpora una buena cantidad de innovaciones. Para comenzar, uno no siempre va a tener el mismo asistente. El MR2 nos va a realizar un pequeño cuestionario, y en base a nuestras respuestas (algo así como un test de personalidad) nos asignará un asistente. Los monstruos, por su parte, han cambiado muchísimo. Algunos de los ya favoritos, como el Suezo o el Golem, siguen presentes, pero se han agregado nuevas clases. Y las batallas han cambiado radicalmente. En vez de controlar nuestro monstruo con los botones L1 y L2, ahora se podrá hacer con el pad direccional. También podremos disfrutar de arte especialmente creado por la gente de Tecmo cuando luego de cada batalla los resultados se pongan en pantalla. Así que ya saben, creadores de engendros (de los cuales uno se termina encariñando irremediablemente), vayan buscando sus CDs favoritos y prepárense para ver a su monstruito pegarle una buena tunda a nuestros férreos competidores.









Fecha de salida: Fines de 1999
Información en Internet: www.tecmo.com








Road Rash Unchained

Desarrollado por: Electronic Arts
Distribuido por: Electronic Arts

Lamentablemente, el último juego de la saga Road Rash (o sea el Road Rash 3D) no fue todo lo que los fans esperaban, ya que fue muy bueno como un arcade de motos, pero la falta de énfasis en el combate (volarle un par de dientes a cualquier oponente que se acerque demasiado) dejó la sensación de que el juego daba para mucho más.

Teniendo en cuenta las súplicas de los fanáticos motoqueros-golpeadores, Electronic Arts se prepara a lanzar este nuevo capítulo en la saga, que según pudimos ver en una beta en el stand de la compañía en E3, mejorará considerablemente todos los puntos flojos de su antecesor. Para este fin, EA ha incorporado cambios drásticos en la física del Road Rash Unchained (antes se llamaba Road Rash 2000), para que las caídas de los vehículos (o con los vehículos) a toda velocidad sean más estrepitosas y sensacionales, además de agregar un sinnúmero de movimientos, combos y once armas (además de la barra) para obliterar a nuestros contrincantes.

Pero esto no es todo, señoras y señores amantes de las rutas y el asfalto. Además de trabajar en los aspectos mencionados anteriormente, los desarrolladores esperan incorporar nuevos modos de juego. Lo mejor que se pudo observar en la expo fue el modo "sidecar", en el cual dos jugadores pueden participar simultáneamente, uno conduciendo la moto y el otro repartiendo ñapis a diestra y siniestra. Y si estar del lado de los maleantes (porque azotar a los competidores o cualquier otra cosa que se nos cruce en una carrera no está muy bien visto que digamos) no es de nuestro agrado, también existirá el modo "be the cop", donde intentaremos detener y arrestar a estos desquilibrados que atentan contra la ley y el orden.

Como si fuera poco, y para ir cerrando este interesante approach, vale la pena comentar que además de todo los modos clasicos también estará disponible uno de competición en pantalla dividida para dos participantes en una misma consola. Y ya saben, si nuestro invitado nos apabulla, siempre existe la posibilidad de amenazarlo con apagar la Playstation si no nos deja azotarlo un poquito en el juego.

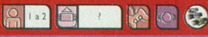






Fecha de salida: Fines de 1999
Información en Internet: www.ea.com







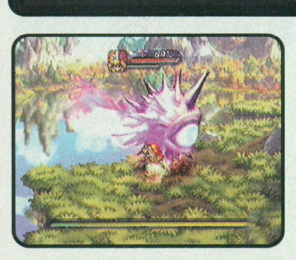
Legend of Mana

Desarrollado por: Squaresoft
Distribuido por: Sony

Hace ya algunos años, cuando la Super Nintendo era un verdadero furor, Square asombró a todos los fanáticos de los RPG con Secret of Mana, una aventura que además de tener una historia excelente, tenía un nivel de calidad espectacular, que lo convirtió rápidamente en todo un clásico y dió origen a una de las sagas más exitosas de esta compañía.

De vuelta en el presente, la gente de Square está trabajando a todo trapo, para darle los toques finales a lo que será el espectacular regreso de la saga de Secret of Mana a nuestras pantallas y aunque este juego tendrá unos cuantos cambios con respecto a los primeros títulos de la serie, mantendrá el mismo estilo y la misma jugabilidad.

Una de las metas que la gente de Square pretende alcanzar con Legend of Mana, es la de crear una aventura diferente a todo lo que se ha visto hasta el momento en Playstation y como primera medida para lograrlo, en lugar de combinar personajes hechos en 3D con escenarios 2D hechos por computadora, han tomado la decisión de hacer este juego completamente en 2D y lo más notable de todo es que la totalidad de sus gráficos estarán dibujados a mano, con un estilo muy parecido al de los animé o dibujos animados japoneses que se ven hoy en día.



Tal y como pueden ver en las imágenes, los gráficos de este juego sin duda serán lo que más llamará la atención, por el gran colorido y la sorprendente calidad con la que están hechos, lo mejor del caso es que además de los tradicionales dibujos en 2D, también usará algunos efectos especiales de última generación, como por ejemplo iluminaciones, brillos y transparencias, para darle más vida a cada escenario y generar deslumbrantes efectos a la hora de usar la magia.

En el caso de los personajes, su calidad será comparable a la de los escenarios y todos ellos van a tener animaciones muy variadas y prolijas, pero lo mejor de esto es que según parece habrá algunos enemigos importantes, que alcanzarán a ocupar casi la totalidad de la pantalla y a pesar de eso se moverán con una fluidez verdaderamente envidiable.

Una de las novedades más alucinantes que tendrá Legend of Mana es que nosotros mismos vamos a ser los encargados de crear el mundo en donde se desarrollará la aventura, por medio de unos artefactos mágicos que tendremos que colocar estratégicamente en el mapa.

Cada uno de estos artefactos tendrá ciertas propiedades elementales que determinarán las características y ambientaciones que tendrán los distintos terrenos y una vez colocados en los puntos que hayamos elegido, se irán transformando en cavernas, pueblos y otros lugares, que más adelante tendremos que explorar como parte de la aventura.

Gracias a este nuevo e ingenioso sistema, la gente de Square asegura que cada jugador vivirá una experiencia distinta a la de los demás, porque siempre habrá algo dentro del juego que será diferente, incluso en lo que se refiere al argumento.

Otro de los anuncios que seguramente será muy bien recibido por todos los fanáticos de este tipo de juegos es que al igual que las primeras versiones en Super Nintendo, Legend of Mana nos dará la posibilidad de jugar la aventura de a dos, cosa que no se puede hacer en muchos RPG.

Como broche de oro, este juego nos permitirá elegir entre varias clases de personajes y aparentemente el argumento variará de acuerdo con el personaje que hayamos elegido.

No hace falta decir que por lo que se puede ver por el momento, Legend of Mana parece ser uno de los títulos más prometedores para lo que resta del año y viniendo de una compañía con la trayectoria de Square, de seguro será algo que dará mucho que hablar.

Por ahora, el lanzamiento de este juego en Japón, está programado para fines de año si es que todo sigue de acuerdo con lo previsto, el único inconveniente es que todavía no se dio a conocer la fecha de salida de su versión americana, por lo que pensamos que tal vez pueda llegar a demorar un par de meses más tal y como sucedió con la versión americana de Final Fantasy VIII, que por cierto, sale recién el 8 de Septiembre.



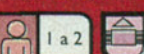


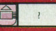


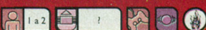
LOM posee los mejores graficos hechos a mano hasta el momento.



Fecha de salida: Fines de 1999
Información en Internet: www.square.com









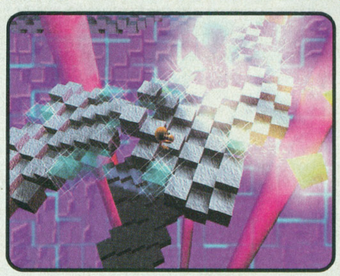
Q*Bert

Desarrollado por: Hasbro Interactive
Distribuido por: Hasbro Interactive

Siguiendo con lo que parece ser esta nueva costumbre de resucitar juegos del año del ñaupa y disfrazarlos como algo más actual, Hasbro acaba de anunciar su versión renovada del que fue todo un clásico allá por 1980.

Esta vez el título en cuestión es nada más ni nada menos que Q*Bert, un juego que sólo los más veteranos de ustedes tal vez hayan llegado a conocer y en el que nuestro objetivo era ir cambiando los colores de los distintos escalones de una pirámide a medida que saltábamos sobre ellos, hasta dejarlos del color que la máquina nos indicaba para pasar de nivel, todo eso mientras esquivábamos los distintos enemigos y objetos que caían del techo.

En esta nueva versión, tendremos que hacer exactamente lo mismo, pero ahora los escenarios van a ser mucho más variados y complejos que aquella sencilla pirámide que se repetía nivel tras nivel y además, este nuevo Q*Bert estará hecho en 3D, también tendrá escenarios más grandes en los que iremos avanzando como en un arcade de plataformas y es muy posible que en algunos niveles, nuestros objetivos no sean sólamente cambiar el color de los segmentos del nivel.





Esta nueva versión también tendrá una opción para jugar de a dos, pero todavía no se sabe de que forma se va a implementar este modo.

Gráficamente, este Q*Bert usará muchos efectos especiales como iluminación dinámica, brillos, efectos de partículas y transparencias, como para hacer que la cosa sea un poco más entretenida.

Por último y para los más nostálgicos, este juego incluirá una versión de Q*Bert idéntica al título original, pero con nuevos gráficos.

Este juego ya se encuentra prácticamente terminado y se espera que su salida a la venta sea entre los últimos días de Octubre y los primeros días de Noviembre.

Igualmente, creo que a menos que Hasbro le haya agregado algo más imaginativo que escenarios más grandes y algunos efectos, este nuevo resucitado no va a pasar de ser un simple juego para pasar el rato.

Fecha de salida: Principios del 2000
Información en Internet: No hay información disponible

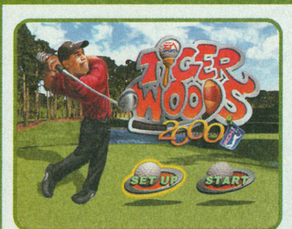

1 a 2

?




CyberTiger

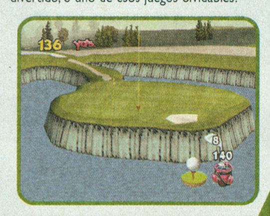
Desarrollado por: EA Sports
Distribuido por: Electronic Arts



El golf no es un deporte extremadamente popular entre los consoleros. Vaya a saber uno la razón, pero siempre que se vé un juego de estas características en la Play o Nintendo, ha sido transformado para que sea algo mucho más divertido de lo que se supone sea el golf. Tal vez estén equivocados, ya que la cantidad de títulos para PC de este deporte es bien grande, y los híbridos que incorporan más elementos de arcade generalmente no van por el buen camino.

Sorprendentemente, y remando contra la corriente, la gente de Electronic Arts planea realizar ciertas modificaciones a una de sus licencias (estamos hablando del Tiger Woods), para poner a la venta en Noviembre este nuevo juego de golf con el famoso morocho como protagonista, que por supuesto tendrá los elementos de arcade mencionados anteriormente. De todas formas, para los seriecitos, el CyberTiger va a incorporar modos como el Tournament Play, Tour Play y Shootout, en canchas como Peeble Beach y The Canyons. Pero si queremos algo rápido y más enérgico (hay que reconocer que en el golf no es demasiado violento) habrá canchas y modos de fantasía, con golpes que se podrán efectuar con sólo presionar un botón.

Obviamente, Tiger Woods se prestó para la captura de todos los movimientos, como corresponde. La pregunta del millón es ¿Los elementos de arcade harán del CyberTiger algo divertido, o uno de esos juegos olvidables?





Con el CyberTiger pueden rememorar las épocas en las que Tiger era sólo un púber sin un cobre.



Fecha de salida: Noviembre 1999
Información en Internet: www.ea.com


1 a 4
?


South Park Rally

Desarrollado por: Tantalus Software
Distribuido por: Acclaim

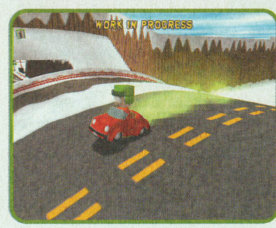
Para ser sinceros con nuestros lectores, creemos que los arcades de carreras de kártings ya no tienen mucho más que dar al género, con títulos (que ya son clásicos indiscutibles) como el Diddy Kong Racing o el tan esperado Crash Team Racing. Es por eso que cuando oímos el inminente lanzamiento de otro jueguillo de estas características por parte de la gente de Acclaim, sacamos nuestras lenguas mostrando una fiera expresión de asco, que se transformó inmediatamente en una sonrisa de oreja a oreja ni bien supimos el título del juego: South Park Rally (SPR). ¿Y cuál es el motivo de tan repentino cambio? Obviamente, no hace falta que les aclaremos que la mayoría de los integrantes de la editorial somos fans de la serie de TV, y cada uno se identifica con algún personaje de South Park. Así que como podrán imaginarse, no vemos la hora de poder subirnos a nuestro móvil favorito para correr estas imperdibles carreras en el sensacional mundo creado por Trey Parker y Matt Stone. Tal vez vos, que estás leyendo la nota, sos hincha del Chef. Pues bien, en el SPR vas a poder conducir la camioneta familiar del gordo cocinero, ésa que tiene los paneles imitación madera tan fuleros. Si por el otro lado sentís afinidad por el abuelo de Stan, nada mejor que hacerse unas vueltas con la silla de ruedas del octogenario, que en esta oportunidad ha sido modificada con unas turbinas re-poderosas para hacerle frente a los adversarios del abu. En fin, creo que ya entendieron la idea, así que vayan pensando cuál de los doce personajes seleccionables va a ser quien los represente en el Rally.

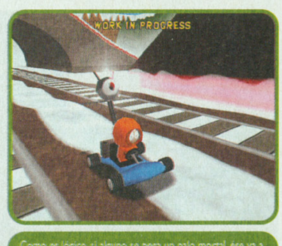
El juego está siendo desarrollado conjuntamente para Playstation, Nintendo y PC, así que los usuarios de la Play pueden esperar como mínimo soporte para dos jugadores en la misma consola con la pantalla dividida, aunque no se descarta que exista la posibilidad de más jugadores gracias al multi-tap. Por el lado de la Nintendo, se descarta que puedan participar cuatro jugadores simultáneamente, algo que va a venir bárbaro ya que la gente de Acclaim reveló que una buena parte de los niveles para varios jugadores van a ser cooperativos. Traducción: En muchos casos no vamos a poder ganar la carrera solos. Mucho más al respecto no se sabe, ya que los programadores prefieren mantener las características de los encuentros en secreto.

Como pueden ver en las imágenes, nuevamente se ha transformado a los habitantes de South Park en 3D, algo absolutamente necesario para un juego de estas características, que obviamente va a tener muchas pistas en lugares que los fanas de la serie van a reconocer inmediatamente, como el bosque de South Park, recreado al detalle (aunque hay que reconocer que los dibujos no poseen un alto grado de sofisticación, pero son efectivos).

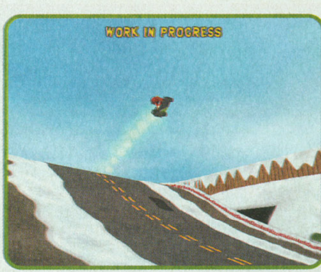
Obviamente, los creadores de la serie, Parker y Stone, van a proveer las voces de los conductores, así que vayan preparando los oídos para escuchar los más gruesos epítetos a los que estos muchachos nos tienen acostumbrados, y que hará a nosotros los argentinos sentirnos tan en casa como el peor de los mediodías con una gran aglomeración de tráfico en el medio de la 9 de Julio.

Como mencionamos al principio, tal vez no sea el mejor momento para otro arcade de kártings, pero si es South Park, ¡les perdonamos todo!

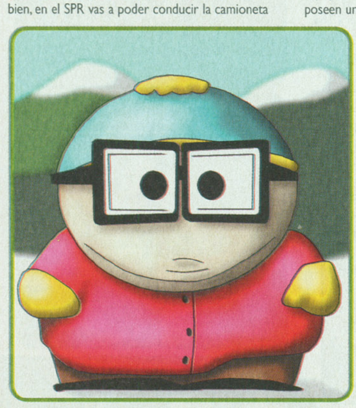




Como es lógico, si alguno se pega un palo mortal, ése va a ser Kenny, ¿o no?





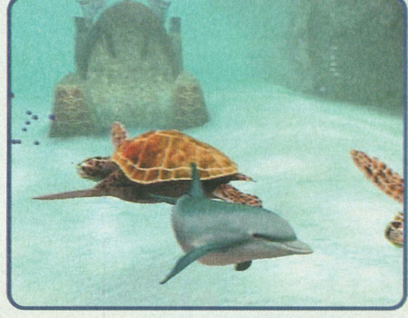


Fecha de salida: Finales de 1999
Información en Internet: www.acclaimnation.com



Ecco the Dolphin

Desarrollado por: Apaloosa Interactive
Distribuido por: Sega



Los afortunados que han tenido la oportunidad de sentarse unos minutos frente a una Dreamcast, han podido vislumbrar el potencial gráfico de esta máquina, en títulos de una belleza indiscutible como el House of the Dead 2 (aunque los zombies son bastante fuleros) o el impactante Power Stone de Capcom. De todas formas, si alguno de nuestros lectores todavía albergaba alguna duda con respecto a los gráficos de la consola de Sega, los invito a mirar con detenimiento las fotos del Ecco the Dolphin (ETD), para que esa duda quede disipada para siempre.

La gente de Apaloosa Interactive, responsables del título, hicieron la presentación del ETD en la última exposición E3, y para ser sinceros quedamos muy asombrados con el nuevo juego de este heróico delfín. Este simpático mamífero, que supo ser protagonista de un juego de la Genesis que luego fue convertido al Sega CD, ha regresado en la Dreamcast para demostrar nuevamente que la nueva consola de Sega tiene mucho para ofrecer.

Obviamente, muchos se estarán preguntando cuál es el objetivo del juego. Bueno, el ETD es principalmente una aventura con algunos elementos de acción, en donde la premisa será explorar el mundo acuático, que estará dividido en cuatro secciones (la primera, por lo que pudimos averiguar, se llamaría "Paradise Island"), que podremos investigar libremente.

Uno de los aspectos más sorprendentes del ETD es sin duda los modelos de las criaturas acuáticas, que están impecablemente realizados. Esto se pudo concretar gracias a una engine creada por los programadores de Apalooza, que permite utilizar la técnica de "skeletal animation" (simulando una estructura ósea completa, con huesos, músculos y la textura de la piel). Además, los desarrolladores han prestado mucha atención a los movimientos del delfín, permitiendo que el jugador combine todas las acciones posibles sin pausas, creando acrobacias que luego pueden ser salvadas en el VMS, y poder mirarlas más tarde en el replay (algo así como nuestro propio "Animal Planet").

Al igual que en su versión original, el juego va a hacer hincapié en la comunicación verbal entre los delfines (los desarrolladores optaron por subtítulos para acompañar los sonidos de los animales) y otras criaturas que estén de humor para platicar con nosotros. Otros, por supuesto, no estarán tan abiertos a la charla, como los pulpos gigantes o los famélicos tiburones, que van a poner énfasis en los elementos de acción que mencionamos anteriormente, ya que buscarán molestarnos de todas las maneras imaginables. Los amantes de estos inteligentes bichos no van a tener que observar escenas cruentas, ya que los programadores no piensan incluir sangre ni nada ofensivo.

Por lo que se puede ver del ETD, el juego va a ser sumamente atractivo para los jugadores que busquen una aventura rica en exploración, y por qué no los usuarios que solamente deseen recorrer las profundidades del mar personificados en este sensacional animalito. La fecha de salida está programada para comienzos del 2000.

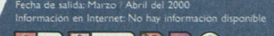
Ecco tiene que cuidarse del pulpo, que ya lo mira con ojos de querer darle un abrazo demasiado cariñoso.





Uno de los aspectos más sorprendentes del Ecco the Dolphin son los modelos de las criaturas acuáticas.

Fecha de salida: Marzo / Abril del 2000
Informacion en Internet: No hay informacion disponible



Castlevania Resurrection

Desarrollado por: Konami
Distribuido por: Konami

Poco a poco, la cantidad de juegos para la nueva máquina de Sega va aumentando y como evidentemente nadie quiere quedarse afuera, Konami ha decidido hacer su aporte reviviendo la exitosa saga del Castlevania, para hacer un nuevo título aprovechando el enorme potencial de la Dreamcast.

En esta ocasión, parece ser que una diabólica sacerdotisa logró abrir un portal, para que el inmortal Conde Drácula y sus nefastos amigos vuelvan a entrar en esta dimensión, para hacer de las suyas y apoderarse del mundo de una vez por todas.

Desafortunadamente para los malos, siempre que se les ocurre regresar se las tienen que ver con alguno de los descendientes de la legendaria familia Belmont, conocidos por sus habilidades como cazadores de vampiros.

Esta vez, el descendiente de los Belmont encargado de internarse en Castlevania y eliminar al Conde Drácula, será una chica llamada Sonya y a pesar de su aspecto, parece que esta minita tiene tanto aguante como cualquiera de sus antepasados.

Como ya muchos de ustedes saben, a excepción de la versión para N64, todos los juegos de la serie Castlevania siempre fueron en 2D y su estilo en general era muy parecido, salvo por alguno que otro cambio.

En Castlevania Resurrection, Konami se ha propuesto sacar provecho de las grandes cualidades de la Dreamcast y gracias a eso ha cambiado por completo el estilo de la serie, pasando de los tradicionales juegos de acción en 2D a un juego totalmente hecho en 3D, con un aspecto más semejante al de una aventura al estilo Tomb Raider.





A diferencia del Castlevania para Nintendo 64, este nuevo título tendrá escenarios mucho más amplios y abiertos, que nos van a dar la posibilidad de movernos con mucha más libertad, cosa que además va a servir para apartarse del desarrollo lineal que siempre tuvieron estos juegos.

Obviamente, las mayores diferencias con respecto a otras versiones están en la parte gráfica, ya que Castlevania Resurrection usará gráficos en alta resolución, que le dan una apariencia verdaderamente espectacular y lo mejor de todo es que este juego usará una notable cantidad de polígonos tanto para los modelos de los personajes, como los de los escenarios logrando así, un nivel de detalle muy elevado, incluso para las cosas que normalmente se suelen ver en Dreamcast.

Además de esto, este nuevo Castlevania va a usar una amplia gama de sorprendentes efectos especiales (sobre todo los de iluminación dinámica), que según parece serán una de las cosas más llamativas que tendrá la versión final.

En cuanto al juego en sí, por ahora la gente de Konami no dió demasiados detalles al respecto, pero lo que es algo seguro es que nuestra protagonista estará equipada con las armas y objetos más característicos de esta serie, a los que se le sumarán algunas cosas nuevas entre las que se encuentran un par de nuevos poderes especiales.

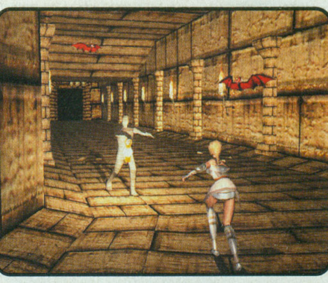
En cuanto a los enemigos, a pesar de que muchos de ellos serán muy parecidos a los que estamos acostumbrados a ver en los demás títulos de esta serie, en este caso van a ser lo suficientemente inteligentes, como para hacernos el aguante de diferentes formas, cosa que sin duda ayudará bastante a evitar que el juego se vuelva aburrido.

Según con los comentarios hechos por Konami, actualmente este proyecto está en las etapas finales de su desarrollo y a pesar de que todavía están corrigiendo algunos detalles menores, el juego ya está funcionando a la perfección y si todo sigue de acuerdo a lo programado, se espera que su lanzamiento en el país del sol naciente sea antes de fin de año.

Como ya se imaginarán, la primera versión de este juego saldrá en japonés, lo que significa que la mayoría de las opciones y la totalidad del texto durante el juego, va a permanecer en el más absoluto misterio, por lo menos para todos aquellos que no sepamos leer estos garabatos.



Con estos gráficos, ¿a quién no se le hace agua la boca?



En cuanto a la versión americana, hasta el momento Konami no hizo ningún tipo de comentario acerca de cuál será su fecha de salida, pero es prácticamente seguro que no estará lista para el lanzamiento de esta consola en los Estados Unidos.



Seguramente, en cuanto haya alguna novedad con respecto a esto, la van a encontrar en estas páginas.

Fecha de salida: ¿Fines de 1999?
Información en Internet: www.konami.com





Draconus

Desarrollado por: Treyarch
Distribuido por: Crave Entertainment

Un juego que realmente no se esperaba nadie y que nos sorprendió este mes en la redacción, fue esta producción de la gente de Treyarch, que al parecer será uno de los títulos más interesantes que saldrán este año para esta consola.

El nombre completo de este juego será: Draconus: Cult of the Wirm y se tratará de una aventura de acción con un estilo muy similar al de un conocido juego de PC llamado Die by the Sword, que no por casualidad, fue desarrollado por la misma compañía.

En su momento, Die by the Sword tuvo un impresionante éxito, porque fue una de las primeras aventuras de acción en 3D que además de tener un nivel de detalle muy elevado incorporó una serie de características, que hasta el momento no habían sido usados en un juego de este tipo.

Al parecer, con este juego la gente de Treyarch está intentando conseguir el éxito que tuvo en PC con Die by the Sword, sobre todo porque a pesar de que Draconus no es la segunda parte de ese juego, ambos títulos tienen una serie de semejanzas que no son ninguna casualidad.

Este juego estará ambientado en una época medieval y la historia estará centrada en un inminente conflicto entre los humanos y un gran dragón llamado X´calith, que con la ayuda de otras poderosas criaturas, pretende eliminar a los humanos de la faz de la tierra, para que su raza vuelva a tener el control de todo.

El juego en sí, se verá desde una perspectiva en tercera persona, como la mayoría de estos arcades y podremos seleccionar dos personajes, que serán: Un caballero, que tendrá grandes habilidades en el combate mano a mano y una hechicera, que lógicamente usará la magia para deshacerse de sus enemigos.





Uno de los detalles más llamativos de este juego, será las distintas formas en las que acabamos con cada enemigo, especialmente por lo violentos que serán los combates.

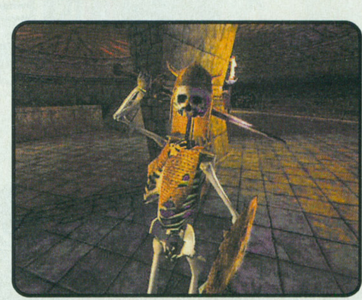
Al igual que en Die by the Sword, aquí vamos a tener una buena variedad de movimientos que nos permitirán cortarle los brazos, las piernas o simplemente decapitar a cualquier enemigo que se quiera hacer el guapo con nosotros y por supuesto, todo esto originará los más grotescos e impresionantes baños de sangre que se puedan ver en un juego de acción.

Como podrán ver en las imágenes, la calidad de los gráficos es lo que más se destaca en este juego al igual que en cualquier otro título de Dreamcast.

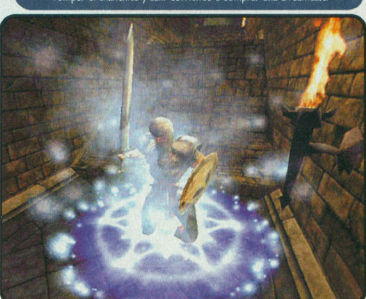
Draconus usará modelos de alta complejidad, especialmente para los personajes y enemigos, aunque los escenarios también van a tener una calidad muy buena y como en casi la mayoría de las producciones para esta consola, los efectos especiales también van a jugar un papel muy importante.

Afortunadamente, parece que la versión final de Draconus: Cult of the Wyrm estará en inglés, lo que significa que no habrá que estar probando opciones a ciegas a la hora de jugarlo.

Todavía no está confirmado, pero de acuerdo con los últimos anuncios que hizo Crave Entertainment (la compañía encargada de su distribución), se espera que el juego esté terminado en los próximos meses y pueda llegar a salir a la venta para antes de fin de año.



No cabe la menor duda de que este juego será una razón más para romper el chanchito y salir corriendo a comprar una Dreamcast.



Fecha de salida: Fines de 1999
Información en Internet: No hay información disponible



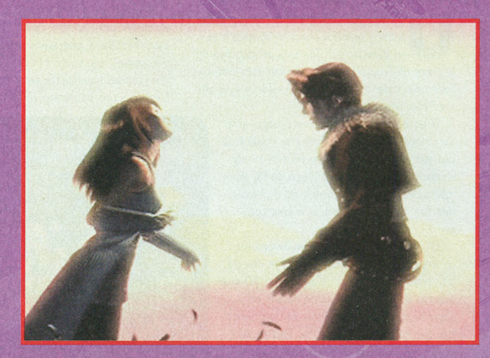



Final Fantasy VIII

El Final Fantasy VIII es uno de los títulos que más esperan todos nuestros lectores, de eso no nos cabe ninguna duda. De hecho estuvimos cubriendo todos los detalles previos a su lanzamiento en Japón y esperamos hasta este momento (días antes de su lanzamiento en inglés) para comentarles que lo que se viene es algo realmente espectacular, para que no se vuelvan locos con la espera.

Así, FFVIII es el encargado de inaugurar esta nueva sección de Next Level donde exponemos de una forma muy gráfica mediante una gran cantidad de fotos (una imagen vale más que mil palabras, ¿no?) tomadas de juegos en versiones completas, días antes de su lanzamiento público.

En nuestro próximo número tendrán el Final Test definitivo con nuestro veredicto sobre la versión completa en inglés. Pero por ahora deléitense con estas imágenes, correspondientes a los acontecimientos del primer CD del juego ¡y preparen los baberos para una de las últimas obras maestras que llegarán a la gran Playstation!





Para variar, los gráficos del Final Fantasy VIII superan en calidad a sus predecesores.





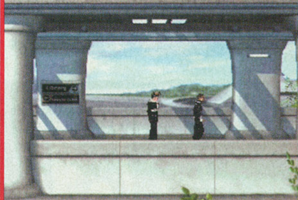


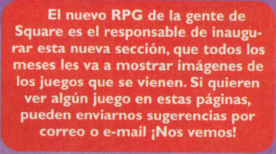






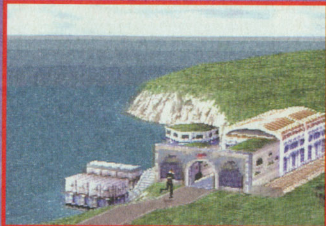
Image Gallery

screenshots para el deleite de la vista



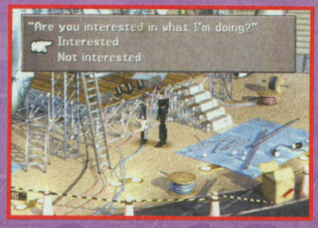
El nuevo RPG de la gente de Square es el responsable de inaugurar esta nueva sección, que todos los meses les va a mostrar imágenes de los juegos que se vienen. Si quieren ver algún juego en estas páginas, pueden enviarnos sugerencias por correo o e-mail ¡Nos vemos!







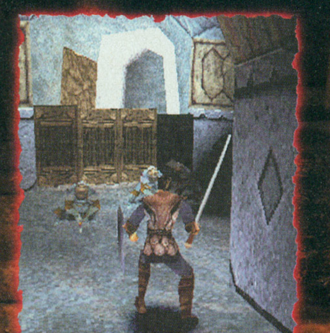






CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC™

Crusaders of M&M
Desarrollado por : 3DO
Distribuido por : 3DO
Fecha de Salida : Fines de 1999





3DO puede tener entre sus manos la combinación perfecta de un juego de rol con una buena dosis de acción, algo que los jugadores de la Playstation estamos esperando hace rato...

Might & Magic es una licencia recontra conocida para los usuarios de PC (es más, para ser justos, la historia de Might & Magic se remonta al año 1986 en la Apple II) , que ha servido para brindarles excelentes juegos de rol (como los de la saga Might & Magic) y los ya clásicos títulos estratégicos conocidos como "Heroes of Might & Magic". Por ese motivo no es ninguna sorpresa que un mundo tan vasto (y exitoso, por cierto) esté pronto a desembarcar en la Playstation bajo el nombre de Crusaders of Might and Magic. Lo interesante es conocer que han sacado de la galera los programadores de 3DO para brindarnos una experiencia igualmente satisfactoria en la consola. Veamos...

¿Pura acción?

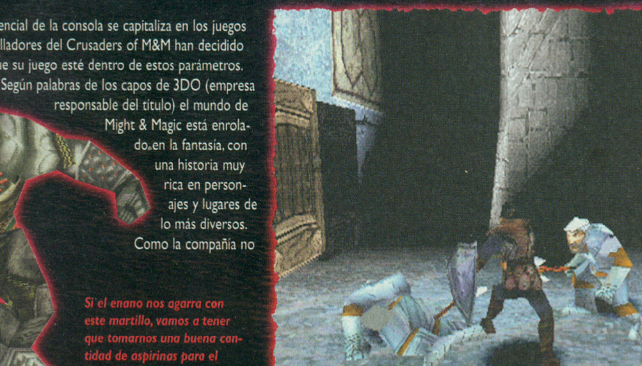
Obviamente, el mayor potencial de la consola se capitaliza en los juegos de acción, así que los desarrolladores del Crusaders of M&M han decidido que su juego esté dentro de estos parámetros. Según palabras de los capos de 3DO (empresa responsable del título) el mundo de Might & Magic está enrolado en la fantasía, con una historia muy rica en personajes y lugares de lo más diversos. Como la compañía no quería perder estas cualidades, hizo del juego un arcade en tercera persona (con una perspectiva muy similar al Tomb Raider o el Deathtrap Dungeon), pero con muchos elementos de los RPG.

Si el enano nos agarra con este martillo, vamos a tener que tomarnos una buena cantidad de aspirinas para el dolor de bocho.

Venganza...

Uno de los motivos más fuertes en la vida de los personajes con espíritu aventurero en las consolas es el del subtitulo. En muchas ocasiones, un pueblo incendiado con todos sus habitantes pulverizados, una esposa/novia secuestrada por algún maleante, o por qué no algún familiar, ha hecho que el protagonista sea capaz de internarse en el propio infierno para enfrentarse con las criaturas más horrendas salidas de una pesadilla, aunque después no obtengamos el agradecimiento que corresponde. Qué se le va a hacer, esta es la vida ingrata de los héroes...

En el caso del Crusaders of M&M, el principal protagonista de la historia se llama Drake, que ha perdido a toda su familia (con poblado incluido, para







Este flaco no parece ser demasiado aterrador, pero existe la posibilidad que nos ataque con diez amigos más, y ahí la cosa se complicaría...

que la cosa sea más dolorosa) cuando era un niño a manos de un ejército de muertos vivos. A partir de ese momento Drake juró vengar a su familia (lo que yo decía) y se convirtió en un temible mercenario, alguien que se fue haciendo más insensible a los problemas cotidianos gracias a un pasado tormentoso (o sea, le hubiera venido bien un psicoanalista, lástima que en la época de Crusaders no había ninguno disponible).

La elección es nuestra

Por lo que hemos contado hasta el momento, el Crusaders podría parecer sencillamente un juego de acción como cualquier otro, pero la diferencia más grande es que en todo momento podremos hacer ciertas elecciones que irán modificando la conducta y costumbres de nuestro personaje, ya que Drake puede inclinarse por la pelea directa (con espadas y otros objetos contundentes y bastante hirientes, por cierto) o por las artes arcanas, para de esta forma fulminar a las criaturas que nos arrebataron a nuestra familia con un certero rayo en el medio del bocho. Y para hacer las cosas un poco más similares a los juegos de rol, Drake no va a agarrar los archi-conocidos power-ups, ya clásicos en los juegos de arcade, sino armaduras, y diferentes armas. La victoria en nuestras diferentes batallas van a depender en buena parte de la experiencia que vayamos recopilando, que luego puede ser utilizada para mejorar las habilidades de nuestro héroe con la espada o los hechizos, según nuestra elección.

Por el otro lado, y como no podía faltar en un juego de estas características, Drake va a poder realizar todo tipo de acciones, como saltar, rodar, agacharse y trepar en los 5 mundos (con un total aproximado de 15 niveles divididos en más de 90 zonas) que deberemos recorrer, que afortunadamente no son lineales, o sea que va a ser posible regresar a los lugares que habíamos visitado en búsqueda de algo que nos pudo haber faltado o que hayamos dejado intencionalmente.

Mirá que sos feo

Y en estos mundos que Drake recorrerá, procurando encontrar (suponemos nosotros) al líder de esa banda descontrolada, nos encontraremos con una gran variedad de monstruos (y decimos monstruos y no zombies porque nos vamos a cruzar con algunas criaturas vivas y otras no tanto), más de treinta en total. Una buena parte de estos engendros tienen una estrecha relación con el mundo de Might & Magic, así que los que poseen una PC y han tenido la suerte de jugar alguno de los títulos mencionados al principio de esta nota, vayan preparándose para ver muchas caras familiares.

Para ir cerrando

Por lo que pudimos ver en la exposición E3 (sí, todo estaba en la expo) el Crusaders of Might & Magic puede ser una buena combinación de los juegos de rol y la más frenética acción, algo que estábamos buscando en títulos como el Deathtrap Dungeon, pero que lamentablemente se quedó en las cabezas de los programadores. Esperemos que 3DO haga las cosas bien...





FIGHTING FORCE 2

Fighting Force 2
Desarrollado por : Core
Distribuido por : Eidos
Fecha de Salida : Fines de 1999

Anunciado por primera vez en la expo E3, parece que este juego será una de las apuestas más fuertes que Eidos tiene para lo que queda del año.

A pesar de que la primera parte de este juego no tuvo el éxito que todos esperábamos, la gente de Eidos no está dispuesta a tirar la toalla y por lo que se puede ver de esta nueva versión, parece ser que las cosas han cambiado mucho y lo único que este juego tendrá en común con su antecesor, será el nombre.

Cambios por todas partes

A pesar de que al igual que su primera parte, este nuevo Fighting Force también será un juego de acción, en este caso su estilo será un tanto diferente, ya que ahora vamos a tener que cumplir misiones con objetivos bien definidos, lo que evidentemente lo volverá más interesante.

En cierta forma, este juego tendrá una onda bastante parecida a la de Syphon Filter, pero la estructura de sus misiones va a ser bastante más sencilla, por otro lado el diseño de los niveles va a ser más parecido al de los Tomb Raider, ya que además de repartir bifes y tiros a todos los que se quieran pasar de listos, también vamos a tener que tomarnos nuestro tiempo para explorar los alrededores, porque según parece, de vez en cuando vamos a tener que usar la cabeza en lugar de las armas, para resolver ciertas situaciones que nos impedirán seguir adelante.

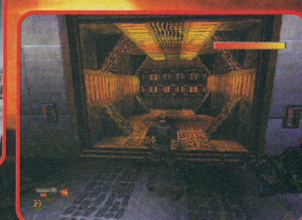


En esta ocasión, nuestro protagonista será Hawk Mason, (uno de los personajes de la versión anterior), y en este caso, nuestro objetivo será infiltrarnos en una corporación llamada Nakamichi, que está produciendo armas biomecánicas de última generación, usando avanzadas técnicas de clonación, que han sido prohibidas en todo el mundo.

Al comenzar el juego, nuestro personaje y sus ayudantes estarán trabajando en forma encubierta con un grupo de terroristas ambientales llamado ECO, y a medida que vayamos teniendo la posibilidad de introducirnos en las distintas instalaciones que la corporación Nakamichi usa para sus investigaciones, iremos descubriendo lo que realmente está pasando.

Todavía hay más

Uno de los puntos más flojos que tenía Fighting Force, era la escasa variedad de enemigos y lo peor de todo era que como su inteligencia artificial resultó ser bastante básica, el juego se convertía rápidamente en una experiencia de lo más embolante. Por este motivo, Eidos decidió tomarse un poco más de tiempo para no volver a repetir este error y uno de los cambios más importantes que anunciaron para Fighting Force 2 es que aquí habrá más de 50 enemigos diferentes, que entre otras cosas usarán un nuevo sistema de inteligencia artificial, que promete hacer







que cada pelea sea mucho más entretenida y movida de lo que eran antes.

Gracias a este nuevo sistema de inteligencia artificial, cada enemigo tendrá una "personalidad" y un comportamiento que será característico de cada clase, y aparentemente no todos reaccionarán de la misma forma cuando nos vean o cuando los estemos atacando.



Tal y como era de suponerse, nuestros personajes también van a tener una mayor variedad de movimientos, ataques especiales y combinaciones de golpes, a lo que se le sumará la gran variedad de armas que podremos ir encontrando a medida que logremos progresar en el desarrollo del juego.

Lo más interesante de todo esto es que los movimientos de cada personaje cuando estén peleando a mano limpia, serán muy diferentes a los que tendrán cuando lleven armas y aunque todavía faltan un par de meses para que podamos ver una versión funcionando como corresponde, lo que pudimos ver en los distintos videos y versiones de prueba presentados en la exposición E3, fue muy prometedor.

La nueva tecnología de Eidos

Otra de las importantes novedades que tendrá Fighting Force 2 con respecto a su primera parte es que este juego ha sido hecho en base a una tecnología totalmente nueva, que le permitirá usar modelos 3D más complejos con un nivel de detalle más elevado y según se dice, estas mejoras no afectarán a la velocidad del juego, que de acuerdo con lo que anunció Eidos, será de unos 30 cuadros por segundo casi constantes.

La nueva tecnología que usará este juego, también le permitirá usar una nueva y espectacular gama de efectos especiales, como por ejemplo: Iluminación en tiempo real, efectos de partículas, niebla y algunas otras cosas.

Además de esto, ahora vamos a poder ver como la vestimenta de los distintos personajes se va modificando a medida que vamos agarrando accesorios tales como componentes para mejorar nuestra armadura o cosas por el estilo.

La versión final de Fighting Force 2 estará compuesta por nueve escenarios principales, que a su vez estarán divididos en un total de 24 niveles, que serán mucho más grandes que los de la versión anterior.



Tal parece que con este proyecto, la gente de Eidos se ha puesto las pilas para hacer que Fighting Force 2 sea realmente un título que valga la pena y si la cosa resulta como se ve hasta el momento, no me cabe la menor duda de que va a ser uno de los lanzamientos más importantes para lo que resta de este 1999.

De acuerdo con los planes de Eidos, Fighting Force 2 estará listo para salir a la venta a mediados del mes de Octubre de este año y por ahora sólo ha sido anunciada la versión de Playstation, aunque no se descarta que más adelante pueda aparecer alguna versión para Dreamcast.

Del papel a la pantalla



En estas imágenes que están del lado izquierdo, pueden ver algunos de los bocetos que han sido usados en el diseño de los personajes que luego serán modelados en 3D para ser incluidos en el juego y en este caso, los dibujos pertenecen a uno de los enemigos finales de cada nivel.
La foto que aparece arriba de este texto, corresponde al editor que actualmente está siendo utilizado por Eidos, para armar los modelos de los distintos personajes y coordinar los movimientos y acciones que podrán hacer.


tomb raider 4
the last
revelation







En esta ocasión Lara estará abocada a la investigación de la mitología egipcia, y el estudio de la alineación de las estrellas y su relación con el fin de siglo. ¡Una pavada!

Tomb Raider: The Last Revelation (La Ultima Revelación), es el título de la que muy probablemente sea la última aventura de Lara Croft en la Playstation. Core Design no se cansa de recalcar una y otra vez que por favor no se le agregue al título ningún número detrás. ¿Las razones? Sólo ellos las saben...

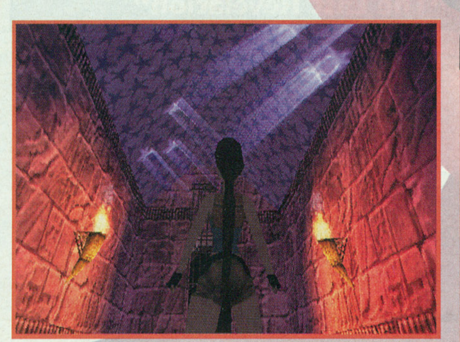
TRLR es descripto por sus diseñadores como una vuelta a las fuentes de Lara, ya que volverá al estilo de escenarios y jugabilidad que transitó durante su primera y exitosisima incursión en el mundo de los videojuegos. Sí, esa que nos volvió locos a todos. Estamos hablando, por supuesto, del Tomb Raider original. Esta vez, nos encontramos en el norte de Africa con Larita paseando sus cachas por Egipto abocada a la investigación de su mitología y el estudio de la alineación de las estrellas y su relación con el fin del milenio, ¡y nosotros pensábamos que ya no quedaba nadie por chorear con esto del fin del siglo!

Está claro que el equipo de desarrollo por fin entendió que el mito de Lara Croft se basa prácticamente en que el original era una maza y que tenían que apuntar a mejorar esa fórmula y olvidarse de los errores introducidos en la segunda y tercera parte.

Siguiendo esta idea, es lógico que en esta ocasión volveremos a pasar la mayor parte del tiempo dentro de catacumbas. El equipo asegura que esto se aprovechará para que la historia tenga más coherencia que en la última aventura de Lara.

Entre los cientos de rumores que nos llegaron a la redacción, uno que nos sorprendió es el hecho de que esta vez el "entrenamiento" de Lara, no será en el presente sino cuando tenía tan sólo 16 años y recién se le despertaba el espíritu aventurero y donde se nos "revelarán" algunos detalles de su misterioso pasado. Sin embargo, no se sabe si se desarrollará en una mansión (¿en la del padre?) o en qué otro lugar...

Como dijimos, se intentará imitar la jugabilidad (y el estilo) de la primera parte. Core entendió luego de cientos de e-mails y cartas de la gente que la dificultad de la tercera entrega, sobre todo por algunos puzzles un tanto obscuros y la constante sensación de

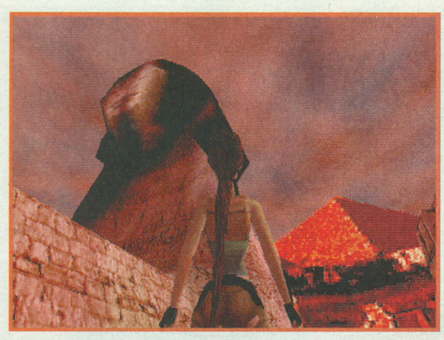


El nuevo engine de "The Last Revelation" permitió a los desarrolladores incorporar un nuevo sistema de iluminación y reflejos en las superficies.

El equipo detrás de Lara

Para todos los que se pensaban que los programadores o diseñadores eran gente extraña, acá les facilitamos la foto de uno de los encargados de crear los niveles del nuevo juego de Lara Croft. Como podrán observar, el muchacho no sólo es fanático de los juegos (hasta el punto de dedicar su vida a participar en la creación de ellos) sino que como muchos de nosotros, y por lo vemos en la parte superior de su monitor, es fanático a muerte de South Park y de Star Wars (¿ven el Darth Maul justo en el medio?).





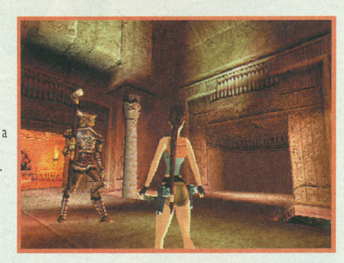
"¿qué catzo hago ahora?" que causaban los inmensos niveles, con muy pocas cosas con que interactuar, y una distancia excesiva entre objetivos, sin que nadie nos de la menor pista de por donde dirigirnos.

TRLR se dividirá en cinco episodios, y la intención del equipo es recrear las claustrofóbicas ambientaciones del primero. ¿Recuerdan en el Tomb Raider original, la emoción de la primera vez que vaciábamos un enorme lago de agua sólo para descubrir que debajo se encontraba una gigantesca esfinge y debíamos escalarla a mano? Sin dudas un momento mágico de la historia del soft de entretenimiento. Si todo sale bien, y según las fotos que ilustran esta nota y que compartimos con ustedes, es muy probable que esto se repita, ¡y en grandes cantidades!

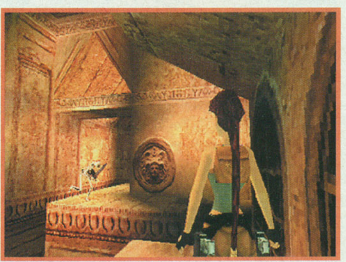
Otro de los aspectos negativos (sobre todo en la segunda parte) era que los enemigos venían en cantidades industriales, haciendo que pareciera una verdadera galería de tiro. En esta ocasión el número será considerablemente reducido en cantidad (no en variedad) aunque esto no signifique que vayan a ser unos tontitos. Core asegura que la inteligencia artificial será implacable y que los enemigos una vez que nos ubiquen, nos perseguirán hasta que nos eliminen o que los bajemos a tiros. Si es necesario, nos perseguirán atravesando ventanales o utilizando las lianas, otra de las novedades de TRLR y una de las que el equipo de desarrollo está más contento de haber implementado por primera vez (aunque aseguran que es una idea que tenían desde casi, casi el nacimiento de Lara). Esta es sin dudas una de las innovaciones que modificará de manera radical la forma en la que la protagonista tendrá que desenvolverse en el juego. Piensen que utilizando las lianas podremos balancearnos y llegar a lugares de otra forma inaccesibles, pero por medio de nuestra habilidad y no de algún puzzle ilógico o inentendible.



También y durante la travesía se comenta que Lara no sólo se enfrentará a enemigos, segun comentarios un viejo amigo de Lara la visitará, pero (¿como no?) no nos revelaron quién será...



Aunque Eidos asegura que estaremos ante un nuevo engine, las fotos demuestran (por el momento) que estaremos ante un título "muy" similar a los anteriores. Un detalle aclarado por la compañía es que esta vez la historia no sólo avanzará mediante animaciones sino que algunas secuencias se realizarán con el mismo engine del juego.



Los gráficos parecen haber mejorado (todas las fotos que ilustran esta nota son de Playstation) y nos recuerdan

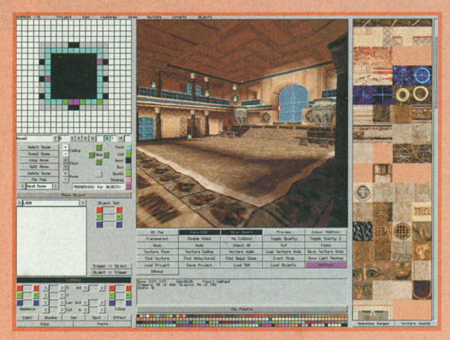
El editor de niveles de "The Last Revelation"

Para todos aquellos que hayamos seguido de cerca el desarrollo de todas las versiones anteriores de Tomb Raider, esta pantalla no nos debe parecer extraña. De hecho es "muy" similar a las que nos mostraron en otras ocasiones.

Hasta qué punto realmente el engine es nuevo o no, sólo la gente de Core Design lo sabe, y hasta el momento de tener el juego en nuestras manos sera muy difícil saberlo. De lo que sí estamos seguros, es que para la implementación de las lianas (que seguramente van a cambiar radicalmente la forma en que jugamos esta saga) requirió de ciertos cambios en el editor de niveles. En el proceso de implementar las modificaciones en el editor, aprovecharon para ver si hoy por hoy era posible adicionar un elemento clave que le está faltando a la serie: El multiplayer.

Aunque la gente de Core lo niegue, no nos cabe la duda de que poder jugar a Tomb Raider en modo cooperativo (con algún novio de Lara quizás...) sería algo realmente digno de verse.

Obviamente por ahora la respuesta de la empresa es negativa y ya es algo seguro que este nuevo capítulo en la saga, no cuente con soporte para más de un jugador. Grrrr.....









en parte a la técnica que Eidos utilizará en el Soul Reaver.

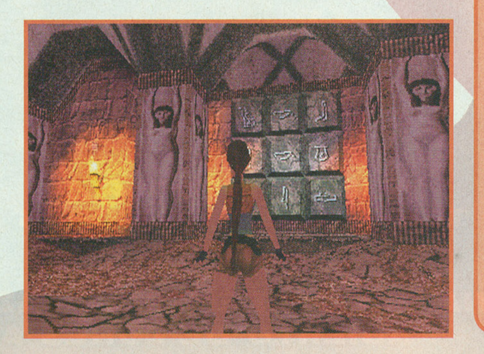
A todo esto hay que agregarle un nuevo sistema de iluminación, el efecto de reflejo y reacción en objetos y superficies bajo una fuente de luz y a Lara misma que esta vez tendrá una animación un poco más pulida (ver el cuadro de la derecha).

Siguiendo con las mejoras, no se iba a salvar el ya anticuado e incómodo sistema de inventario. Ahora éste nos permitirá recolectar, guardar, usar y combinar los objetos que recojamos de una manera más sencilla y sin tener que suspender momentáneamente la acción (como pasó en todas las versiones anteriores). Lo que más nos entusiasma sin embargo es la posibilidad de combinar los objetos y las armas. De esta manera podremos generar mediante una itaka y una linterna, un arma que a la vez ilumine el camino y a los enemigos. También y gracias a que el sistema de puntería automática ha sido perfeccionado, ahora podremos seleccionar en que orden atacar a los enemigos. Esto impedirá que nos liquide algun gil que está a dos pasos mientras Lara se empeña en matar a un monito a 10.000 metros de distancia.

Por suerte también se contempló el hecho de que la vieja artimaña de todos los accesos a nuevos sectores se realizen mediante aburridas llaves. Ahora nuestra chica tendrá que valerse de todo su ingenio y utilizar al máximo todos los recursos y objetos que encuentre en cada nivel para salir adelante. Mientras tanto en el diario personal de Lara, no sólo encontraremos anotaciones de sus travesías, sino que nos servirá para acceder a un mapa (¡por fin!) que servirá para esos momentos en que nos falla la brújula cerebral.

Esta vez la gente de Core asegura que los escenarios no serán demasiado largos, para poder concentrar la atención del jugador en los puzzles. Una gran parte de estos estarán basados en la mitología Egipcia, pero aún así será un auténtico placer resolverlos, ya que no necesitaremos ser arqueólogos para terminar el juego. Si aún así todo falla, en el diario encontraremos unos mensajes cerrados que contienen ayudas para resolver los puzzles. Sin embargo, el juego recompensará (aunque no se sabe de que manera... ¿?) a los que lo terminen SIN acceder a estas ayuditas.

Hasta no verlo en acción, nos quedaremos con la duda de en qué porcentaje real estamos ante algo nuevo, sólo nos resta esperar a que en su lanzamiento programado para Noviembre de este año, Lara Croft no defraude. Millones de seguidores y fanáticos así lo esperan, roguemos porque en Core estén al tanto de esta circunstancia. N



Lara Croft modelo '99

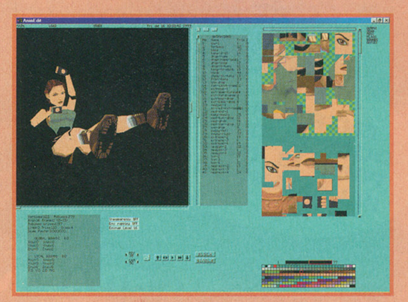


Esta vez no se trata únicamente de mejoras en su peinado o en el efecto que éste tenga en el agua. Lara se enfrenta una vez más a una remodelación total de su figura e incluso de su rostro (y es que las mujeres son imparables en esto de las cirugías) por lo que prepárense para controlar una Lara acorde a los tiempos que corren. Para empezar, se tendrá un especial cuidado en unir mejor los diferentes polígonos que componen su figura y sobre todo su estabilidad cuando Lara ejecuta su amplia gama de movimientos.

Hablando de movimientos, TRLR incorporará nuevas acciónes para nuestra heroína favorita. Aunque poco se sabe de ellos, uno de los principales será el de balancearse en las lianas que serán incorporadas para este nuevo juego. Además de balancearnos, podremos trepar o deslizarnos hacia abajo haciendo uso de ellas.

También y gracias a un gran cuidado en el área de los efectos faciales, Lara Croft demostrará más que nunca su estado de ánimo mediante sus gesticulaciones. Sobre todo en las animaciones realizadas con el engine del juego, en que la cámara le tomará primeros planos para lucirse con el trabajo de los animadores.

Por supuesto no nos podemos olvidar de sus nuevas animaciones creadas específicamente para cuando despliege todo su (hasta el momento misterioso) arsenal.





NUEVO VOLANTE!!!
EXCLUSIVO DE POWER GAME





PLAYSTATION
TODO EN ACCESORIOS,
LAS ULTIMAS NOVEDADES
Y MUCHO MAS!!!





NINTENDO 64
TENEMOS LOS MEJORES
JUEGOS

AV. RIVADAVIA 2988 (FRENTE A PLAZA C
ABIERTO DE LUNES A SA
E-MAIL: POWERONCE@CIUDAD.COM

Final Test

índice

reviews indispensables



Playstation

Nintendo 64





Game Boy

Dreamcast





Lo mejor del mes



V-Rally 2



Street Fighter Zero 3

Aprendan nuestros jeroglíficos

- CANT. DE JUGADORES
- BLOQUES DE MEMORIA
- JOY. ANALOGO
- NO PARA MENORES
- SHOCK / RUMBLE
- MADE IN JAPAN!
- CARRERA
- COMPILADO
- DEPORTE
- ESTRATEGIA
- INGENIO
- PELEA

GENERO

- ACCION / ARCADE
- AVENTURA
- RPG
- SIMULACION

Algunas breves referencias para que comprendan mejor nuestro sistema de puntuación.

(100-90) Clásico
Todos los juegos que se encuentren en esta categoría, son áltamente recomendados por su gran calidad.
Estos títulos no tienen desperdicio y a la hora de elegir son una compra segura.

(89-80) Excelente
Estos juegos no llegaron al siguiente nivel, simplemente por alguna pequeña deficiencia, pero su calidad sigue siendo sobresaliente y todos ellos son muy recomendables.

(79-70) Muy Bueno
Los títulos que están en esta zona, todavía tienen una buena calidad, aunque con algunos defectos, siempre son bien recibidos por los aficionados a su género.

(69-60) Bueno
Estos son los famosos juegos para pasar el rato, entretenidos, pero en algunos de sus aspectos son un tanto desprolijos. Lo mejor es verlos un poco antes de decidirse.

(59-50) Hmmmmm!
Estos juegos solo resultan llamativos por su nombre, o porque su costo es lo suficientemente bajo como para no arrepentirse.

(49-40) Cuidado!!
Los juegos que tengan estos puntajes, se han salvado de tocar fondo gracias a una pequeña virtud.

(39-30) Corran!!!
Si a pesar de nuestras advertencias, deciden adquirir uno de estos, no se quejen.

Los desdichados que no superen el 30% son considerados una compra que sin lugar a dudas van a lamentar toda su vida y sólo sirven para tareas hogareñas como nivelar una mesa o algo por el estilo.



Asterix



Por: Maximiliano Peñalver

Asterix, uno de los cómics más populares de todos los tiempos y que además se puede jactar de figurar entre las preferencias de lectores en el mundo entero, tiene un nuevo juego basado en sus personajes. Y aunque todos nos esperábamos un arcade de plataformas en el que lo más interesante sería moler a palos a algunos romanos, Infogrames nos sorprendió con un interesante juego de estrategia muy similar al T.E.G. (que por desgracia, sí cuenta con algunas escenas arcade imposibles de anular y que no tienen nada, pero nada que ver con un juego en el que la materia gris es el recurso principal para salir victoriosos). Nuestra tarea será conquistar todo Roma. Comenzamos con un sector en nuestro poder y algunas unidades que se nos asignan para depositar en nuestro territorio. De aquí en más, durante cada turno tendremos que transitar las tres fases que componen cada turno: asignación, ataque y movilización de tropas. El juego se torna interesante muy rápidamente, ya que nos damos cuenta de que la máquina es realmente inteligente en el planeamiento de todos sus movimientos. Lástima que lo que posiblemente hubiera sido un clásico instantáneo se quede solamente en un intento, gracias a que algún colgado en Infogrames decidió que en ocasiones la toma de un territorio no dependa de qué tan numeroso o hábil sea nuestro ejército, sino que con Obelix tendremos que arrojar a un Romano lo más lejos posible en un evento más acorde con un Decatlón que con un juego de estrategia, o recorrer un escenario a las piñas tipo Fighting Force. Sin embargo, para los que puedan hacer la vista gorda a este detalle (y sean bastante habilidosos) Asterix es un juego interesante y muy original.

Compañía / Distribución: Sorcery / Infogrames

Dirección de Internet: www.infogrames.com



Lo Mejor: Un juego muy original

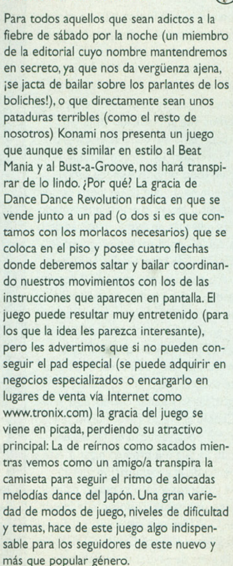
Lo Peor: No posee modo para 2 o más jugadores

79%

Dance Dance Revolution



Por: Martín Varsano



Para todos aquellos que sean adictos a la fiebre de sábado por la noche (un miembro de la editorial cuyo nombre mantendremos en secreto, ya que nos da vergüenza ajena, ¡se jacta de bailar sobre los parlantes de los boliches!), o que directamente sean unos pataduras terribles (como el resto de nosotros) Konami nos presenta un juego que aunque es similar en estilo al Beat Mania y al Bust-a-Groove, nos hará transpirar de lo lindo. ¿Por qué? La gracia de Dance Dance Revolution radica en que se vende junto a un pad (o dos si es que contamos con los morlacos necesarios) que se coloca en el piso y posee cuatro flechas donde deberemos saltar y bailar coordinando nuestros movimientos con los de las instrucciones que aparecen en pantalla. El juego puede resultar muy entretenido (para los que la idea les parezca interesante), pero les advertimos que si no pueden conseguir el pad especial (se puede adquirir en negocios especializados o encargarlo en lugares de venta vía Internet como www.tronix.com) la gracia del juego se viene en picada, perdiendo su atractivo principal: La de reírnos como sacados mientras vemos como un amigo/a transpira la camiseta para seguir el ritmo de alocadas melodías dance del Japón. Una gran variedad de modos de juego, niveles de dificultad y temas, hace de este juego algo indispensable para los seguidores de este nuevo y más que popular género.

Compañía / Distribución: KCET / Konami

Dirección de Internet: No hay información disponible



Lo Mejor: Juego para Much Dancers

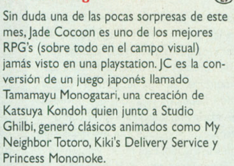
Lo Peor: ¡Te hace transpirar como loco!

75%

Jade Cocoon



Por: Santiago Videla



Sin duda una de las pocas sorpresas de este mes, Jade Cocoon es uno de los mejores RPG's (sobre todo en el campo visual) jamás visto en una playstation. JC es la conversión de un juego japonés llamado Tamamayu Monogatari, una creación de Katsuya Kondoh quien junto a Studio Ghilbi, generó clásicos animados como My Neighbor Totoro, Kiki's Delivery Service y Princess Mononoke.

En este juego nuestra misión (¿a qué no adivinan?) es salvar al mundo. Pero esta vez, la forma de lograrlo es bastante particular. En nuestro peregrinaje por las más de 600 pantallas pre-rendereadas que componen Jade Cocoon (las únicas que en calidad pueden competir contra las del inminente FFVIII) nos encontraremos con más de 150 monstruos diferentes, que una vez capturados podremos entrenar y combinar para lograr cada vez un ejército de bichos mejor entrenados para cumplir nuestro objetivo (por si alguno se va a gastar en buscarlo, les avisamos que Pikachu no está por ningún lado). Con más de 40 horas de juego por delante (que se expanden con los modos Arena, para que dos jugadores combatan con los monstruos que hayan encontrado y entrenado, más el de Hunting en el que podremos continuar cazando los que se nos hayan escapado durante el juego) no podemos más que recomendarles esta pequeña gema de la programación sobre todo a los fanáticos del excelente Monster Rancher y por qué no a los de Pokémon que no tengan una Nintendo.

Compañía / Distribución: Genki

Dirección de Internet: No hay información disponible



Lo Mejor: Gráficos espectaculares

Lo Peor: Que su lanzamiento se junte con el de FFVIII

81%



Populous: The Beginning



Por: Maximiliano Peñalver

Populous es un juego que les resultará familiar para los que conozcan la saga, ya sea de la PC o para los que hayan jugado algunas versiones de consolas de 16 bits, pero para los que comenzaron su vida de "gamers" con la Playstation, Populous será toda una novedad. Desgraciadamente, tanto para unos como para otros, este Populous: The Beginning será una gran frustración. Esta nueva versión no falla en el concepto sino en la implementación. Evidentemente la PSX no está a la altura de las circunstancias y que se trate de una conversión de un diseño para PC no la ayuda para nada.

Para empeorar más las cosas, en esta tercera parte Populous pasó de ser un juego de estrategia con muy pocos requerimientos de velocidad en las acciones a realizar, a uno de estrategia en tiempo real al que es muy difícil seguirle el ritmo sin la ayuda de un mouse y vaya a saber por qué o más bien en qué estaban pensando los programadores cuando decidieron no implementar el uso del mouse de la Play en esta versión. Por otro lado los gráficos son tan chiquitos y confusos que nos pasaremos la mayor parte del tiempo intentando adivinar qué unidad es la que estaremos seleccionando. El escenario está hecho en 3D (con forma de globo terráqueo que podremos rotar a nuestro antojo) y es uno de los pocos detalles que están más o menos decentemente convertidos. Nuestro consejo, evítenlo y en caso de querer probarlo háganlo en una PC, es un juego infinitamente superior.

Compañía / Distribución: Bullfrog / EA

Dirección de Internet: www.ea.com



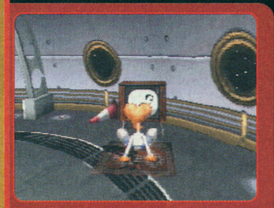
Lo Mejor: No comprarlo

Lo Peor: La definición gráfica

40%



Attack of the Saucerman



Por: Maximiliano Peñalver

No sabemos cuáles fueron las intenciones de Psygnosis, pero si lo que pretendían era comprobar los efectos de encerrar a un equipo de programadores, borrarles de la memoria el concepto del buen gusto y luego encargarles el desarrollo de un juego, ya sabemos que el resultado sería tan desastroso como sin duda lo es este Attack of the Saucerman. Un arcade 3D que es un horror en todo sentido. Aunque eso sí, nadie puede negar que es un juego decididamente futurista, ya que está ambientado como las películas de extraterrestres de la década del '40, pero parece programado por un equipo de cavernícolas. Si no que alguien me explique por qué todos los personajes que pululan por la pantalla parecen tallados o por qué la cámara nunca está en el lugar en que debería o por qué el Space Invaders es más variado que esta basura. Básicamente lo que tendremos que hacer durante todo el juego es dispararles a los enemigos, saltar y juntar cositas, algo similar al Croc o al Blasto, pero mucho, mucho peor y con poca variedad en los escenarios. Todo lo que me produjo jugar a este esperpento de la programación fueron náuseas y mareos y sólo lo puedo felicitar a Santiago por encajármelo sin que me dé cuenta. ¡Qué bien que me la hiciste! Eso sí, cuando salga el King of Crusher 2 ni Solid Snake lo salva de revisarlo. ¡Hahahaha!

Compañía / Distribución: Psygnosis

Dirección de Internet: No hay información disponible



Lo Mejor: Regalárselo a algún enemigo

Lo Peor: Que Psygnosis caiga TAN bajo...

9%

Tarzan



Por: Maximiliano Peñalver

Como era obvio, Disney lanzó su nueva película para las vacaciones de invierno y como siempre, no hay cosa a la que se le pueda chantar la licencia que se salve. En este caso, del hombre mono más famoso de la historia. Para sorpresa de todos en la editorial, Tarzan: El juego, es un buen exponente de los arcades de plataformas y digno de jugarse, aunque la palabra Disney les provoque urticaria. Para empezar, los gráficos son de primera. Con excelentes animaciones de todos los personajes y varios niveles con "scroll" en sus fondos (realizados en 3D y que giran hasta 360 grados), este nuevo e inspirado arcade nos proporcionará horas de diversión. Entre nosotros y el final se encuentran 14 niveles de dificultad progresiva, comenzando por la infancia de Tarzan y su crecimiento en la jungla (aunque en ciertos niveles controlaremos también a Jane y a Terk, una monita que de tan "cute" da asco). La historia está contada mediante pedacitos choreados directamente de la peli (para ahorrar, vió) y de paso incitarán a más de uno a ir a verla (Plin. ¡Caja!) El desarrollo del juego, aunque siempre es en la jungla (obviamente), es variado en objetivos y dificultad, pero recoger todos los ítems especiales de cada nivel nos va a llevar un buen rato y más de un dolor de cabeza. Como recompensa por nuestros esfuerzos por conseguir estas cosas, el juego nos permitirá acceder a unas pantallas de bonus alucinantes, estampida de elefantes incluída.

Compañía / Distribución: Eurocom / SCEA

Dirección de Internet: www.sony.com



Lo Mejor: Gráficos y ambientación

Lo Peor: Para los chicos es demasiado difícil

79%



Samurai Showdown IV



Por: Santiago Videla

El cuarto título de la saga del Samurai Showdown finalmente ha llegado a la Playstation y posiblemente a muchos de ustedes esto pueda parecerles una buena noticia, pero desafortunadamente una vez más me ha tocado ser el encargado de darles las malas nuevas, así que vamos por partes.

Es una pena que ni siquiera un juego tan prometedor como este haya logrado superar el nivel de mediocridad al que nos tiene acostumbrados SNK, pero lo cierto es que si alguna vez esta gente pretende hacerle el aguante a Capcom, va a tener que aprender a aprovechar un poco mejor los recursos de la Play.

Esta versión de Samuray Showdown incluye un personaje especial, que no puede ser seleccionado en la versión original, pero eso importa poco, porque dudo que alguien esté dispuesto a jugar lo suficiente como para habilitarlo.

El único punto rescatable del juego son sus exelentes gráficos, que lamentablemente se ven opacados por lo lento y aburrido del desarrollo de cada pelea y eso sin mencionar que los elevados tiempos de carga entre nivel y nivel, terminan con la poca acción que podemos encontrar aquí.

Y bueno... en un caso como este, no hace falta decir mucho más, así que si quieren un consejo, mejor no se hagan mala sangre y esperen a que salga algo realmente bueno.

Compañía / Distribución: SNK

Dirección de Internet: No hay información disponible



Lo Mejor: Los gráficos

Lo Peor: El lento y tedioso

52%

Rival Schools 2



Por: Santiago Videla

Aunque Rival Schools no fue uno de los éxitos más grandes de los últimos tiempos, parece que en Japón, esta especie de Street Fighter con estudiantes de secundaria, despertó el interés suficiente como para que Capcom hiciera una segunda parte. Al igual que en la versión anterior, en Rival Schools 2, los protagonistas son los estudiantes de cinco escuelas diferentes, que por alguna razón que no es del todo clara, están enemistados a muerte y se la pasan bajándose los dientes a cada rato. Este juego no tiene muchas diferencias con respecto al título anterior, de hecho, sólo hay dos personajes nuevos que pueden ser elegidos al principio, pero por lo menos hay otros cinco que se habilitarán a medida que logremos terminarlo en los distintos modos.

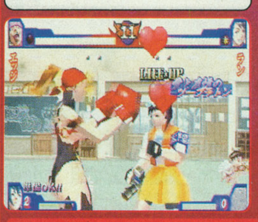
Los modelos de los personajes y los gráficos de esta nueva versión, son muy parecidos a los de la primera parte y salvo los nuevos escenarios y los nuevos personajes, las diferencias en cunto a calidad son muy pocas.

Uno de los puntos más llamativos de Rival Schools 2 es que además de las clásicas modalidades de pelea de dos contra dos, también podremos participar de una serie de mini-juegos, que sin ser maravillosos, le dan un poco más de variedad al juego.

Si Rival Schools les pareció entretenido, entonces vayan haciéndole un lugar en su colección a esta continuación.

Compañía / Distribución: Capcom

Dirección de Internet: www.capcom.com

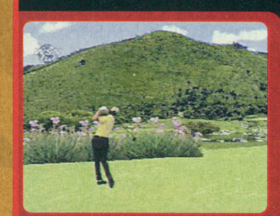


Lo Mejor: La jugabilidad

Lo Peor: Pocas cosas nuevas

77%

Pro 18 Golf



Por: Martín Varsano

De acuerdo con los primeros anuncios hechos acerca de este juego, una de las características más importantes que supuestamente tendría Pro 18 World Circuit Golf, era que su nivel de realismo haría que el que lo estuviera jugando, tuviera la sensación de estar viendo un partido por televisión... ¿no será un poco exagerado?

A decir verdad, en mi caso, la sensación que produjo fue más bien parecida al sueño, sobre todo por lo lento de su desarrollo.

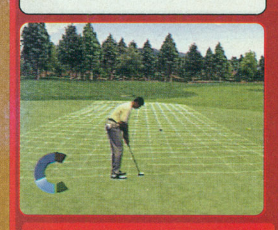
A pesar de que los escenarios tienen un buen nivel de detalle y el jugador está digitalizado con una muy buena calidad, la forma en la que todo se desarrolla se torna extremadamente densa al poco tiempo de estarlo jugando y encima de todo, como el juego no está hecho en 3D, la poca variedad de ángulos y cámaras desde donde se puede ver la acción, no ayuda para nada.

Para peor de males, los controles no son para nada intuitivos e incluso por momentos resultan un tanto incómodos, especialmente para los principiantes.

Irónicamente lo que se suponía sería su mayor virtud, en la versión final se convirtió en su mayor defecto, ya que si bien el juego tiene la calidad gráfica que prometía en un principio, los escenarios fotografiados y el jugador digitalizado parecen estar montados como si se trataran de simples figuritas y de ese modo la sensación de realismo se pierde por completo, con lo que este juego queda convertido en uno más del montón.

Compañía / Distribución: Intelligent Games / Psygnosis

Dirección de Internet: www.psygnosis.com



Lo Mejor: La animación del jugador

Lo Peor: Es súper monótono

44%



Fatal Fury: Wild Ambition



Por: Santiago Videla

Ya es algo bien sabido, que en Playstation los juegos de pelea de SNK nunca han sido muy buenos que digamos, salvo contadas excepciones, que tampoco han logrado sobresalir demasiado.
Este nuevo Fatal Fury es el primer juego de pelea hecho por esta compañía, que combina escenarios 2D con personajes en 3D, con un estilo prácticamente idéntico al de juegos como Street Fighter EX o Rival Schools, aunque lamentablemente en lo que se refiere a calidad, está bastante lejos de cualquiera de estos dos títulos.
A pesar de que muchos de los modelos de los personajes están bastante bien logrados, la poca cantidad de polígonos que la mayoría de ellos tiene, es algo que se nota a simple vista, lo que sumado a la poca calidad de los escenarios nos quita las ganas de jugarlo más de lo necesario.
Al ver esto, lo primero que pensé es que la baja cantidad de polígonos en los personajes se debía a que sus movimientos serían lo suficientemente buenos y prolijos como para emparejar la cosa un poco, pero al empezar a jugar me di cuenta que sólo se moverían bien en mis sueños, ya que lo que se veía en la pantalla era algo muy diferente y bastante paralítico.
Salvo un par de personajes, que más o menos zafan, el resto del juego es un embole, que calienta poco y nada.

Compañía / Distribución: SNK
Dirección de Internet: No hay información disponible



Lo Mejor: La secuencia de introducción

Lo Peor: El juego es tristísimo

49%

Tondemo Crisis!



Por: Martín Varsano

Al principio, todo parecía indicar que este juego sería una simple imitación de títulos como Parappa the Rapper, pero para nuestra sorpresa, después de jugarlo un poco, nos dimos cuenta que estábamos ante algo que no se ve todos los días.
Sin duda alguna, este juego es el producto de las más delirantes y atormentadas mentes niponas que se puedan encontrar, porque hasta el momento, por lo menos yo nunca había visto algo así.
Tondemo Crisis es una especie de aventura protagonizada por simples empleados de oficina, amas de casa, etc., pero lo más raro del caso es que en lugar de jugarse como cualquier arcade normal, la acción se desarrolla en una serie de bizarros mini-juegos. Cosas como bailar al estilo Parappa dentro de una oficina o hacer equilibrio en un mástil a veinte pisos de altura, son de lo más común en este juego. La única macana es que como todo producto ponja que se precie de serlo, tanto el texto como la totalidad de las opciones están escritas con esos mamarrachos que tan nerviosos nos ponen a todos y por eso es que hay un par de niveles en los que el éxito depende exclusivamente de la suerte.
Si bien éste no es un juego recomendable a menos de que sepan leer japonés, se trata de una idea interesante que podría llegar a estar bastante interesante si estuviera en otro idioma.

Compañía / Distribución: Polygon Magic Inc.
Dirección de Internet: Ni de casualidad



Lo Mejor: Es muy original

Lo Peor: El idioma

62%

Gungauge



Por: Santiago Videla

Este es un juego un tanto fuera de lo común, para lo que normalmente estamos acostumbrados a ver de la gente de Konami y a su vez es uno de los juegos más rescatables que han aparecido este mes.
Gungauge es simplemente un juego de acción en 3D en el que vemos a nuestro personaje desde atrás, con una perspectiva un tanto parecida a la de Tomb Raider, que todo lo que tenemos que hacer es ir avanzando por los distintos sectores de cada nivel, eliminando todo lo que se nos cruce por delante.
Si bien este juego está muy lejos de convertirse en un canto a la originalidad, jugarlo resulta entretenido, sobre todo porque es bastante movido y tiene una buena variedad de enemigos y escenarios.
Los gráficos en general están bien hechos y los escenarios tienen un buen nivel de detalle, además podremos ver algunos efectos especiales que están muy bien logrados. Obviamente, como en la mayoría de los juegos de Konami, Gungauge tiene unas cuantas opciones ocultas que se irán habilitando a medida que logremos completarlo, cosa que ayuda a que sea más llamativo.
En definitiva, si lo que están buscando es un juego simple, que además resulte entretenido, les sugiero que aunque sea traten de darle alguna mirada, porque en una de esas capaz que se enganchan.

Compañía / Distribución: Konami
Dirección de Internet: www.konami.com



Lo Mejor: Es entretenido

Lo Peor: No soporta "Dual Shock"

70%

Pokémon Snap



Por: Maximiliano Peñalver

Ahora que la fiebre Pokémon se desató en nuestro país, hacen falta pocas palabras para arengar a la muchachada para que vayan tras sus productos. Pero para los escépticos, cabe aclarar que se pueden quedar tranquilos, Pokémon Snap es un muy buen producto y un digno portador de su nombre, aunque (esto hay que reconocerlo) está basado en un concepto bastante extraño. Nuestro objetivo principal es conseguir al elusivo Pocket Monster "Mew", pero en una fotografía... ¿Bastante loco, no? Y es que justamente de eso se trata Pokémon Snap. De tomar fotos, aunque ésto y como ya verán cuando lo jueguen, no es tan sencillo como parece. La aventura se desarrolla en la isla Pokémon, donde el profesor Oak posee su laboratorio. En esta isla podremos localizar a Mew y otras 62 especies que también podrán ser fotografiadas. Para ello, el juego cuenta con siete recorridos (o "safaris") que deberemos transitar en nuestra búsqueda por tomar las mejores fotos de cada una de las especies. El juego (como ya es clásico en Nintendo) posee cientos de secretos y bonus, por lo que deberemos esmerarnos en conseguir imágenes bien encuadradas (y donde los Pokémon se vean lo más grandes posible) siempre tratando de lograr que en una misma foto aparezca más de un ejemplar de la misma especie (usando objetos para atraerlos), ya que con esto tendremos más posibilidades de conseguir mejores puntajes y beneficios a la hora de presentárselas a Oak. Pokémon Snap es un muy buen juego para los fanáticos del animé y una bocanada de originalidad en el decadente Nintendo 64.

Compañía / Distribución: Jack & Beans / HAL Labs / Nintendo

Dirección de Internet: www.nintendo.com



Lo Mejor: Personajes bien recreados en 3D

Lo Peor: Es un poco corto

81%

Mario Golf 64



Por: Maximiliano Peñalver

Es ridículo pensar que Mario y sus compañeros de aventuras puedan hacer (por el mero acto de su presencia) que un juego de golf sea tan divertido y adictivo. De hecho en la editorial hay un par de personas que darían lo que fuera por tener un juego tipo Time Crisis en el que Mario corra por la pantalla esquivando balazos (aunque se los vió jugando durante días, horas y meses a Super Smash Bros y al Mario Party) aunque según ellos, no es nada personal. Ahora este nuevo juego con Mario como estrella (y que toda la editorial jugó a full) es el más claro ejemplo de que a veces no importa qué personaje sea el protagonista de un juego, ni qué tipo de juego sea mientras esté tan bien hecho como éste Mario Golf 64, capaz de atraer jugadores a los pads que jamás en la vida se imaginaban entusiasmados por un juego de golf.
Gracias a un estupendo control y a una variedad de opciones que a más de un juego le gustaría tener, MG64 invita a que nos pasemos horas en familia o entre amigos/as tratando de mejorar nuestro score en los distintos modos de juego, como Torneo, Stroke, Entrenamiento, Mini-Golf, etc. Podemos controlar a casi todos los personajes del mundo de Mario y otros creados específicamente para el juego por la compañía de desarrollo (responsables del Hot Shot Golf en la Playstation, que también es excelente) aunque algunos permanecerán ocultos hasta que ganemos en ciertos modos y los liberemos.
Se lo recomendamos, no sólo como un excelente juego de golf sino como un producto muy divertido, al margen de que Tiger Woods o Jack Nicklaus no figuren entre tus ídolos.

Compañía / Distribución: Camelot / Nintendo

Dirección de Internet: www.nintendo.com



Lo Mejor: 100% adictivo

Lo Peor: A veces es demasiado cute

89%

Duke Nukem: Zero Hour

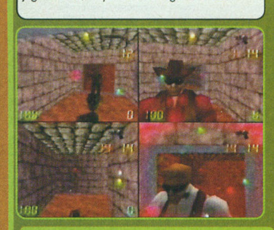


Por: Maximiliano Peñalver

¡Qué manera de matar un juego por una estupidez! ¿Cómo se les ocurre? ¿En qué estaban pensando? La razón no la sabemos, pero lo cierto es que Duke Nukem: Zero Hour es la última aventura de uno de los héroes de acción más populares, que protagoniza su segundo juego para la Nintendo 64, sobresaliente en varios aspectos salvo por una omisión realmente imperdonable.
¿De qué sirve que la gente de Eurocom se haya esmerado en pasar a todos los personajes clásicos de la saga (Pig Cop, Octobrain) de sprites a más que decentes modelos en 3D? ¿O que los escenarios en los que nos desenvolvemos estén tan bien ambientados (utilizando el RAM Pak podemos ver todo en alta resolución) y que todos posean un nivel de diseño claro e inspirado? ¿O que se hayan implementado armas espectaculares como el rifle sniper (una novedad en la serie) o que corramos aterrados ante los "puntitos rojos" que proyectan las miras láser de los rifles de los numerosos enemigos apostados en sus escondrijos esperando a hacer blanco y volarnos la cabeza?
¿De qué sirve todo este esfuerzo si después se olvidan de poner una opción para poder salvar el juego en medio de los niveles? ¿O al menos de poner un checkpoint en la mitad de cada uno? ¿Tanto les costaba? El nivel de dificultad es casi imposible y sin esta opción redentora, terminar el juego es una odisea que no se la deseo a nadie. Que forma de tirar un juego y más de un año de espera a la basura. Si quieren probar el modo Multiplayer (muy bueno, por cierto) les recomiendo que lo alquilen en algún Blockbuster, porque de jugarlo solo, mejor no me hagan acordar...

Compañía / Distribución: Eurocom / GT Interactive

Dirección de Internet: www.gtinteractive.com



Lo Mejor: El modo Multiplayer

Lo Peor: ¡La dificultad te saca de las casillas!

49%



Conquer's Pocket Tale



Por: Maximiliano Peñalver

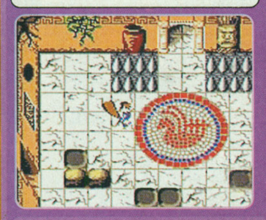
Luego de pasar por un largo proceso de desarrollo durante un tiempo interminable, y por los resultados, innecesario, llega a las pantallas de nuestros Game Boy: Conquer's Pocket Tale, las aventuras de una ardilla a la que no sólo le secuestraron la novia, sino sus esperanzas de aparecer en la Nintendo 64 tras la cancelación de su Twelve Tales: Conker 64 vaya a saber por qué misterio, ya que parecía super terminado y se veía realmente espectacular.

Siguiendo con las malas noticias, es nuestro deber contarles otra realmente pésima: Este juego, pese al increíble prestigio de RARE, ¡APESTA! Es malísimo, aburrido y creado sin el más mínimo rapto de inspiración.

Todo comienza con uno de los argumentos más trillados de la historia y continúa con uno de los desarrollos más monótonos que se puedan encontrar en este genial aparatito. Todo lo que deberemos hacer es recorrer unos niveles inmensos y tediosos tras la búsqueda de regalos, nueces (que nos darán energía) y munición para nuestra gomera. Luego de jugar unos cuantos minutos, caemos en la primer frustración tras notar que eliminar a los enemigos no nos reporta ningún beneficio, por lo que nos dedicaremos a evitarlos y recorrer todos los escenarios sin hacer otra cosa que caminar y juntar pavadas. En definitiva aunque los gráficos zafan, el juego es horripilante en el resto de sus aspectos.

Compañía / Distribución: RARE / Nintendo

Dirección de Internet: www.rare.co.uk

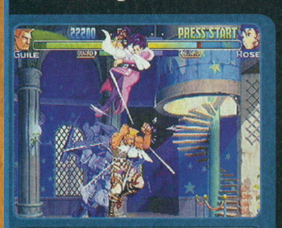


Lo Mejor: Los gráficos

Lo Peor: Una mancha negra para RARE

29%

Street Fighter Zero 3



Por: Santiago Videla

Cuando Capcom hizo la versión de este juego para Playstation, logró superar a todo lo conocido en este género con una conversión que incluía una impresionante cantidad de mejoras, nuevas opciones y nuevos personajes, con las que incluso logró superar a la versión de los arcades de salón.

Recientemente este título hizo su debut en Dreamcast y como era de esperarse su calidad es un poco mejor que la del de Play, y las diferencias no resultaron ser tan abismales como me esperaba en un primer momento.

Para empezar, esta versión tiene las mismas opciones que su par en Playstation y la única diferencia que hay entre ambos títulos es que la versión de Dreamcast cuenta con gráficos más grandes y las animaciones de los personajes están completas en todo momento.

Por lo demás, la jugabilidad sigue siendo la misma incluso la cantidad de personajes, incluyendo los que están ocultos.

Igualmente hay rumores que dicen que la versión americana que saldrá en el mes de Octubre tendrá algunas sorpresas más, pero por ahora no se sabe cuáles serán, en caso de que las haya. Sin duda, esta es la conversión más fiel de Street Fighter Alpha 3 y a pesar de que la Dreamcast da para mucho más, ésta es una excelente opción para ir tomando en cuenta.

Compañía / Distribución: Capcom

Dirección de Internet: www.capcom.com



Lo Mejor: Los gráficos

Lo Peor: No aporta muchas novedades

89%

KOF: Dream Match 1999



Por: Santiago Videla

Este es el primer título de la conocida serie de juegos de pelea de SNK que aparece en Dreamcast, pero a pesar de que su nombre lo haga parecer como un juego completamente nuevo, simplemente se trata de una versión levemente mejorada de King of Fighters 98, lo cual no es poca cosa.

KOF Dream Match 99 tiene exactamente las mismas opciones y personajes que se pueden ver en la versión de Neo Geo de KOF 98, aunque aquí tendremos una nueva opción, que por cierto es de lo más original. Esta opción a la que me estoy refiriendo nos dá la posibilidad de conectar la Dreamcast y la nueva consola de bolsillo de SNK (Neo Geo Pocket) e intercambiar información con la versión de este juego para ese aparatito (King of Fighters R-2) y así poder usar los puntos de experiencia conseguidos en un juego, para habilitar las opciones ocultas del otro y viceversa.

Eso sí, para esto es necesario tener un cable de "link", que nos permita conectar ambas consolas y parece ser que este cable se venderá junto con la versión americana.

Con respecto a los gráficos y el sonido, este juego es idéntico al KOF 98 para Neo Geo, incluso las animaciones de los personajes. Igualmente, para el nivel de lo que hay en Dreamcast hoy en día, este nuevo KOF se queda un poco atrás, sobre todo teniendo a títulos increíbles como Soul Calibur.

Compañía / Distribución: SNK

Dirección de Internet: No hay información disponible



Lo Mejor: Es idéntico al de Neo Geo

Lo Peor: Es idéntico al de Neo Geo

71%

V-Rally 2

Compañía / Distribución: Infogrames
En Internet: www.infogrames.com

En esta ocasión Infogrames nos brinda la segunda entrega de lo que fue uno de los juegos de Rally más aceptados en el mercado europeo, con una calidad gráfica indiscutible.

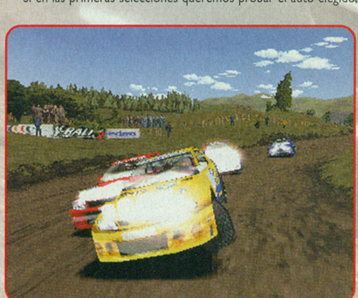


Debo reconocer que el V-Rally 2 de Infogrames fue toda una sorpresa. No bien llegó a la Editorial, cayó en mis manos, sabiendo el resto que los juegos de carrera son uno de mis puntos débiles. Lamentablemente los títulos orientados al Rally, disciplina súper popular en todo el mundo (especialmente en Europa), no son mis favoritos, así que no estaba muy entusiasmado por revisar el V-Rally 2. Ahora, en este instante, mientras escribo estas líneas, debo agradecer el hecho de no haber seguido mis instintos y dejar que el juego de Infogrames juntara polvo en una repisa, ya que sin dudas es uno de los mejores juegos de rally para la Playstation, y tal vez uno de los mejores a nivel gráfico en lo que a juegos de carrera se refiere. Pero vayamos por partes...

En el comienzo

Originalmente el primer título V-Rally tuvo gran aceptación en el mercado europeo, y esta nueva entrega ahora tiene competidores de mayor envergadura (como el TOCA Touring Car y el Colin Mc Rae, por mencionar dos), por lo que la gente de Infogrames han pisado a fondo el acelerador (perdonen la metáfora barata) y pusieron toda la sapiensa de sus programadores para desarrollar este título, que tiene muchas características realmente interesantes. Para comenzar se pueden mencionar los menúes, de lo más completo que se ha podido ver en el género. Con sólo un par de selecciones podremos determinar qué auto queremos elegir (de tres categorías existentes, todas con los autos oficiales y sus sponsors correspondientes), opciones de juego, y una buena variedad de modos de juego, lo que asegura una jugabilidad bastante importante.

Si en las primeras selecciones queremos probar el auto elegido, el juego nos lleva inmediatamente a un terreno de prueba, y la sorpresa inicial es la velocidad con la que los gráficos fluyen, sin perder nada de calidad y con muy pocos errores gráficos. Teniendo en cuenta lo viejita que está la Playstation, esto es más que digno, y rivaliza en calidad con, para dar un ejemplo, el High Stakes de Electronic Arts. Obviamente, el engine del V-Rally soporta luces de colores, daño de la carrocería de los autos, y transparencias en los vidrios. Como pueden ver, lo mejor que se ofrece en la actualidad.



¡Uno, dos, cuatro!

Otra de las sorpresas del V-Rally 2 es que nos permite competir en la misma máquina hasta con ¡4 amigos! Obviamente, para poder mantener la velocidad del juego la calidad de los gráficos baja (por ejemplo, no se ven las transparecias ni los reflejos de la carrocería), pero el sacrificio es comprensible ya que de otra manera la cosa se tornaría injugable. Por el otro lado el juego incluye un editor de pistas, algo que no se ve todos los días, y que es un detalle que los fanáticos de este tipo de juegos agradecerán sin duda. Pero si lo nuestro no es el andar armando pistas como si fueran las de un scalectrix (¿sabrá alguien de qué estoy hablando?) el juego trae una buena cantidad de circuitos para recorrer, incluyendo Argentina (que de movida no está habilitado, pero que se puede acceder al ganar una cierta cantidad de torneos. Como pueden ver, hay para todos los gustos.

El control tal vez sea uno de los puntos más flojos del V-Rally 2. No porque esté mal logrado, sino porque los autos tienden a patinar fácilmente (ni hablar sobre escenarios nevados) y cuesta un poco acostumbrarse, pero luego de unas horas de práctica, seremos profesionales del derrape y nadie nos podrá parar. ¡Bien por Infogrames!





Lo mejor: Los gráficos. Las opciones. La velocidad general del juego.
Lo peor: Los autos son algo difíciles de controlar, pero se arregla con algo de práctica...

91%

La versión más reciente de uno de los juegos de pelea más exitosos de todos los tiempos, acaba de aparecer en los salones de todo el mundo y al parecer, en poco tiempo más podremos verlo en su versión para Playstation y hasta (tal vez) para Dreamcast.

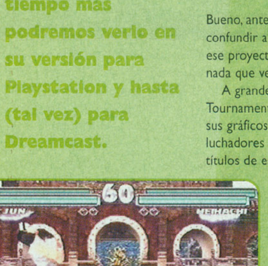
Tekken Tag Tournament

Sin lugar a dudas, Tekken es una de las sagas más exitosas hechas por Namco tanto en los arcades de salón como en las versiones para consolas y con cada nuevo título, estos juegos cada vez han ido consiguiendo más y más fanáticos en todas partes.

• ¿Más de lo mismo?

Bueno, antes que nada, quiero aclararles que no tienen que confundir a este juego con Tekken 4, porque a pesar de que ese proyecto está siendo estudiado por Namco, no tiene nada que ver con éste.

A grandes rasgos, podría decirse que Tekken Tag Tournamente es una versión mejorada de Tekken 3, ya que sus gráficos se ven muy similares y la mayoría de los luchadores son los mismos, pero a diferencia de los demás títulos de esta serie, este juego tiene algunas mejoras muy importantes, que sin duda cambiarán el estilo de estos juegos de aquí en más.



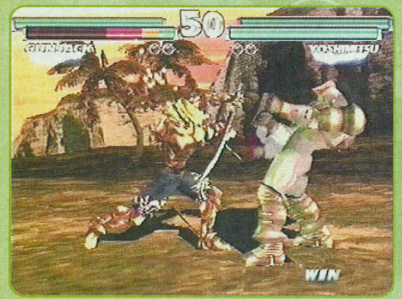
Los gráficos de esta nueva versión realmente son de los mejores que Capcom ha hecho hasta ahora.

• La nueva cara de Tekken

Como primer agregado, en este juego podremos seleccionar dos personajes en lugar de uno, porque ahora los combates serán por equipos y tendrán un aire bastante más parecido al de los juegos de la serie "Vs" de Capcom.

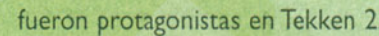
Además de los cuatro botones presentes en todas las versiones anteriores, Tekken Tag Tournament usa un quinto botón, que es precisamente el que tendremos que usar para hacer que el luchador que está descansando entre a combatir. Y a pesar de que aquí los personajes no usan superpoderes tan escandalosos como en los juegos de Capcom, podremos hacer ataques especiales en los que se puede atacar usando a los dos personajes al mismo tiempo, y lo más interesante de esto es que el resultado de estos ataques variará de acuerdo a los personajes que hayamos elegido.

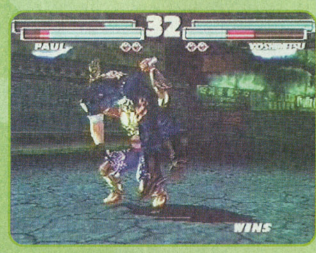
En un principio, tenemos 20 luchadores seleccionables de los cuales 15 estuvieron en Tekken 3 y los otros cinco (Baek, Jin Kazama, Michelle Chang, Armor King y Ganryu) fueron protagonistas en Tekken 2.



Además de esto hay otros 14 luchadores ocultos que se irán habilitando a medida que logremos completar el juego en cualquier modalidad, lo que nos da un total de 34 personajes y si bien ninguno de ellos es totalmente nuevo, parece ser que hay un nuevo enemigo final que nunca había sido usado en ningún otro título de esta serie.

Otra de las novedades que tiene este juego es que los movimientos de todos los combatientes han sido hechos a nuevo y encima de todo, cada uno de ellos ahora tiene







nuevos movimientos especiales, técnicas y por supuesto ataques combinados.

Por otra parte y para que de paso la gente no lo vea como un simple curro, la gente de Namco incluyó una amplia serie de nuevos escenarios y además le hizo que los modelos de los combatientes sean un poco más complejos, como para diferenciarlo aún más del título anterior.



De todas formas, los nuevos agregados que incluyeron en este juego lo hacen extremadamente entretenido y sobre todo muy dinámico.

Por otro lado, la enorme variedad de golpes y combinaciones que tienen los distintos personajes son algo como para tenernos enganchados por un largo rato, o por lo menos mientras esperamos que salga alguna versión hogareña.

ESTOS SON LOS CHIMENTOS QUE NO TE PODIAS PERDER

- ¿Juegos de Playstation en Dreamcast?
- Problemas con la pistola
- ¿Play 2 sin módem?
- Soul Calibur: ¡La salvación de Sega!
- Fuera de control

Estos chimentos son gentileza del IA

¿Juegos de Playstation en Dreamcast?

Para aquellos que no lo conozcan, Bleem! es un emulador de Playstation para PC en el que aunque muchísimos juegos no funcionan, algunos como el Metal Gear Solid o el Gran Turismo, funcionan a la perfección y en alta resolución.

Ahora, parece que el presidente de la compañía que lo editó en Estados Unidos (ah, por cierto... es una compañía compuesta por dos personas, sí 2) David Herpolsheimer no está conforme con haberle ganado (hasta el momento) todas las trabas que Sony le puso para impedirle que ponga a la venta dicho emulador.

Los creadores de Bleem!, para impedir una acción legal valedera, crearon el emulador mediante una técnica llamada Reverse Engineering, que en criollo es algo así como reproducir vía software algo que se genera vía Hardware.

Según comentarios de su director, por día reciben varias peticiones de jugadores para que perfeccionen el funcionamiento de ciertos juegos en Bleem! e incluso nuevos emuladores. Uno de los más solicitados fue en su momento uno de Saturn para Dreamcast. Aunque últimamente los pedidos se están volcando a un emulador de Playstation para la Dreamcast!!!

Se imaginan la calentura que le puede llegar a agarrar a Sony si llegan a concretarlo, ¿no?

El Bleemcast! como le gusta llamarlo al director de la compañía, por ahora es sólo un rumor y un chiste interno dentro de la compañía, pero el día de mañana, quién sabe...

Problemas con la pistola

Aquellos que posean la versión japonesa del excelente House of the Dead 2, se pueden ir olvidando de usar la pistola en la maquina americana ya que Sega anuncio que no serán compatibles entre si. Aunque algunas de las primeras tiradas de HOD2 Japonés si permitirán que se utilice una pistola americana en ella. Desde hace unos meses Sega introdujo una protección para que esto no fuera posible. De más esta aclarar que TODOS los HOD2 americanos tendrán dicha protección. Esto obligara a comprar como segunda pistola una de Sega of America u optar por las que ofrecerán Mad Catz e Interact en el día de su lanzamiento. No se pierdan el análisis de estos periféricos en próximos números de Next Level.

¿Play 2 sin módem?

A principios de Agosto, Phil Harrison el vice-presidente de relaciones públicas junto a desarrolladores externos de juegos para Sony Computer Entertainment America, revelaron parte de la estrategia interna de la Playstation 2 y mencionaron que en los planes del sistema no está estipulado que el equipo salga a la venta con módem. Aunque sí aseguraron que la idea es que los desarrolladores creen juegos con capacidad de Multiplayer desde un primer momento.

Según Sony, la política por la que no piensan incluirlo es darle al usuario el beneficio de poder instalar el modelo que desee mediante un slot PCMCIA PC y salir con un precio aún más competitivo al mercado. Por otra parte señaló que si decidieran incluir un módem con el hardware, cuando el equipo estuviera finalmente disponible, éste sería obsoleto. Por otra parte Ken Kutaragi el Presidente de Sony Computer Entertainment recientemente confirmó que la edición japonesa tampoco incluirá módem, y adelantó que la fecha del comienzo de la producción de la máquina será en los primeros días de Octubre y que esperan estar listos para el próximo invierno en Japón, aunque por ahora ni una palabra sobre la fecha definitiva.

Soul Calibur: ¡La salvación de Sega!

Todo parece indicar que la suerte de Sega y su Dreamcast en Japón está cambiando... ¡pero para bien! Aunque parezca increíble el mero lanzamiento de un juego (bueno, es un juego de la San Flauta pero sigue siendo un "juego") está salvando a una empresa de miles de billones de dólares.

Sega Enterprises había asistido a la mayor caída de acciones de toda su historia en Junio de este año, que súbitamente volvieron a quintuplicar su valor a los pocos días que Namco editara su último gran juego: Soul Calibur. Sega, sin dudas les debe estar besando los pies al equipo creativo y a Namco en general, mientras ellos cuentan los morlacos de las casi 300.000 unidades que piensan vender de este juego únicamente en Japón y antes de fin de año. Sin olvidarse de que piensan vender arriba de un millón de juegos extra en el resto del mundo. ¿Y qué quieren que les digamos?, cuando una compañía produce un juego como éste, se merece ganar todo. Ustedes no se pierdan en el próximo número el Final Test de la versión americana del juego.

Fuera de control

Uno de los problemas del control de la Dreamcast japonesa es que sus botones (los L y R para ser exactos) no siempre se bancaban los machaques a los que eran sometidos por la gente de la editorial. Ahora Sega anunció que el desperfecto se debía a una falla en una pieza plástica en el mecanismo de esos botones.

Por suerte el problema ya está solucionado y todos los pads americanos vendrán sin el desperfecto y muy pronto pondrán a la venta la nueva versión en Japón.

Por Patricio Land

Bubblegum Crisis Tokyo 2040





A juzgar por las nuevas producciones en materia de animación, entre otras cosas, este fin de siglo, amigos, viene signado en gran medida por las remakes de series viejas que hacen fila para ingresar en los discos rígidos de los nuevos estudios de animación y salir así todos reciclados, con bonitos colores, pixelizaciones y efectos 3D a la orden del día.

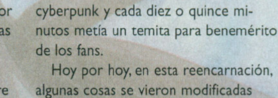
En esta ocasión nos encargamos de una serie que hizo tragarse el chicle a más de un desprevenido espectador, ya que por aquel entonces -estamos hablando de los tempranos ochentas- no solían verse generosas señoritas enfundadas en trajes de combate tecnológicamente de punta.

De esto iba la historia en la serie original: Cuatro chicas, Priss Asagiri, Sylia Stingray, Linna Yamazaki y Nene Romanova combatían el mal en las callejuelas de la superpoblada Mega Tokio, merced a unas armaduras equipadas para hacer el aguante a cualquiera que provocara disturbios en la ya de por sí descontrolada urbe.

Los tipos más duros eran unos robots onda Terminators, conocidos como Boomers que de vez en cuando se ponían del piróscafo y destruian todo lo que encontraban por el camino. La policía encargada de poner coto a estos desmanes se veía desbordada y es por ello que la ayuda de estas paladinas siempre era bienvenida, aunque los ratis se quedaban sin cobrar el aguinaldo.



Sin mayores pretenciones que las de entretener y poner a un par de minusas ligeras de ropa de vez en cuando, el éxito de la serie residía en la emocionante banda de sonido que acompañaba a la misma. Priss, la protagonista, era cantante, además de motoquera cyberpunk y cada diez o quince minutos metía un temita para benemérito de los fans.



Hoy por hoy, en esta reencarnación, algunas cosas se vieron modificadas siendo todos los cambios acaecidos de gran importancia, lo cual generó una oleada de protestas y gruñidos entrecortados en las filas de los fanáticos de "Bubble".

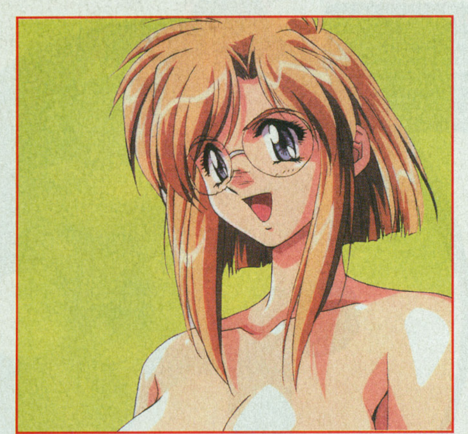
Para empezar cambió el dibujante encargado de crear el "look" de las protagonistas, lo cual ya no cayó del todo bien. Como si esto fuera poco, la banda de sonido también fue reemplazada pasando de un pop livianito y archi-pegadizo a un tecno saturado con poco lugar a la inspiración armónica.

Hoy por hoy así están las cosas, pero dentro de muy poco arribarán a nuestro país los primeros VHS conteniendo esta nueva versión de la serie en su edición norteamericana. Cuando esto ocurra estaremos en condiciones de dar el veredicto final: ¿Habrá sucumbido la fiebre "flashdance" ante la fría disciplina de los Pentiums III?





Masamune Shirow



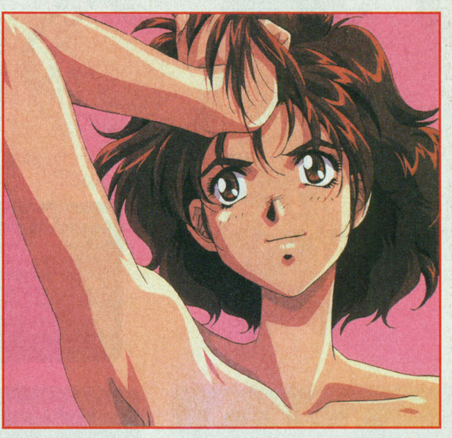
Muchos de los fanáticos locales han comenzado su largo camino de la mano de las obras de un talentoso dibujante japonés conocido bajo el seudónimo de Masamune Shirow, el famoso autor del renombrado y soporífero film "Ghost in the Shell".

Quienes ya lo hayan ubicado puede que se pregunten qué fue de este hombre y de la tan prometida continuación de la película antes mencionada. La verdad es que el tipo muy prolífico no es, pero igual se viene poniendo las pilas desde hace rato sacando un producto tras otro en su tierra natal.

Hace muy poco tiempo se estrenó su último largometraje titulado "Gundress", un parapolicial con minitas y mecas del cual no se tienen muchas noticias. Meses antes de este acontecimiento se editó también un juego para playstation llamado "Sampaguita", donde los amantes de este artista pueden contemplar cientos de minutos de animación extraídos de la pluma del maestro Masamune, pero ojo que acá no hay ni un sólo landmate ni artefacto tecnológico, ya que la historia es de gente que rapta gente.

Como si esto fuera poco promete estar preparando un nuevo libro de arte de corte netamente cyberpunk y maquineo (¡por fin!), continuación de sus legados "Intron Depot" y "Blades".

Como pueden ver el dibujante sigue muy ocupado aunque nosotros poco y nada podamos conseguir por estos lares...



The Sandman: The Dream Hunters

Cuando hace una década era lanzado The Sandman, nadie se imaginaba que se iba a transformar en el éxito en que se convirtió. Con sus argumentos oscuros e inteligentes se consagró en uno de los cómics más influyentes de su época. Hace tres años se puso fin a la serie con la muerte de su personaje principal, Morpheus.

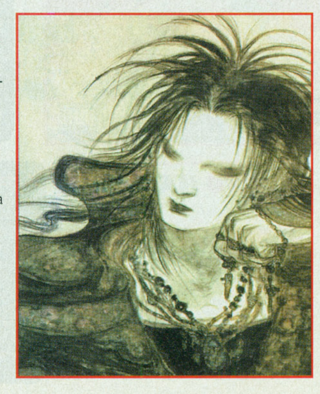
Y desde hace exactamente tres años, los fans le ruegan a Neil Gaiman (su creador) que vuelva a deleitarlos con The Sandman.

DC Comics aprovechando que se aproxima el décimo aniversario de su creación, se prepara para el lanzamiento de una nueva novela de The Sandman con el subtítulo de The Dream Hunters (Los cazadores de sueños).

La historia tendrá lugar en Japón mucho antes de la muerte de Morpheus. La historia se centrará en una muchacha que se enamora de un monje. Mientras tanto, la vida del monje es amenazada por un grupo de demonios, por lo que la chica tendrá que acudir a Morpheus para salvarlo.

Sin embargo, uno de los ingredientes más sabrosos de este lanzamiento es que todos sus dibujos fueron pintados por Yoshitaka Amano, cuya fama proviene nada más ni nada menos que de los juegos de Final Fantasy y de Vampire Hunter D.

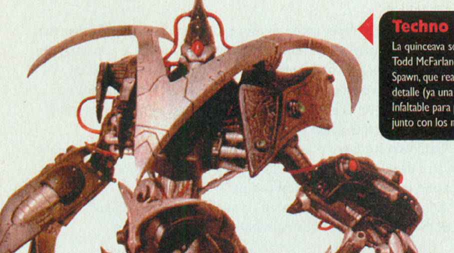
En total serán 136 páginas con ilustraciones de carilla completa, y un suplemento de ocho hojas adicionales de Amano. El libro estará disponible a partir del 27 de Octubre y el precio sugerido en USA es de $29,95.



Techno & Toys

pequeñas cosas que hacen la vida más llevadera

- juguetes
- electrónica
- videos
- libros



Techno Spawn

La quinceava serie de figuras de acción del Sr. Todd McFarlane viene con este impresionante Spawn, que realmente nos sorprendió por el detalle (ya una marca registrada de la línea). Infaltable para poner al lado de la mesita de luz, junto con los muñequitos de South Park...

Master Bruce

Una nueva línea de juguetes de la gente de Medicom (Japón) ha arribado a los Estados Unidos, en esta ocasión con el inolvidable capo de las artes marciales: Bruce Lee. El muñeco es articulable como pocos, y viene en 3 versiones, con trajecitos bien pulentas, y por supuesto las infaltables alpargatas, que el maestro de las artes marciales y Luis Landriscina hicieron alguna vez famosas.



It's easy M'kay?

El CD que se vislumbra a la izquierda de este texto pertenece a la banda de sonido de la película de South Park. En él podemos encontrar todas las canciones que nos hicieron descostillar de la risa en la Editorial, y si no tuvieron la suerte de ver el film, de todas formas recomendamos el CD, porque es imperdible como la película. ¡A buscarlo en comiquerías! **Precio:** Veintitantos Pesos.

DVD MANIA

Fechas de salidas estimadas de películas en formato **DVD** en USA.

SEPTIEMBRE

- Celebrity Deathmatch: Greatest Hits
- The Nightmare On Elm Street Collection
- The Prince Of Egypt
- Psycho III
- The Matrix
- Yellow Submarine

Yoda Furbi

Si, amigos, una impactante noticia sacudió la Editorial al enterarnos de que está en producción un Furby (¿se acuerdan del muñequito que hablaba incoherencias sin cesar?) que será ni más ni menos que el maestro Yoda. Este extraño aparatejo estará a la venta en los Estados Unidos justo para la Navidad. ¡Grande Lucas! ¡La fuerza del curro nunca se apagará!



Movie World

reseñas de películas inolvidables y de otras no tanto

Por Martín Varsano

The Haunting

- ***Dirección:*** *Jan de Bont*
- ***Edita:*** *Dreamworks*
- ***Año:*** *1999*

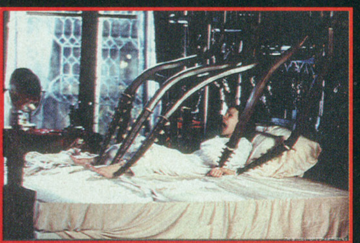
Parece que el cine de terror va a volver a brillar en los próximos dos años. La sola promesa de una saga del "Silencio de los Inocentes" para el 2000 (llámenla película de suspenso o como quieran, pero los momentos de tensión realmente asustaban), con Anthony Hopkins nuevamente en el papel de Aníbal Lecter; o un nuevo capítulo del Exorcista (aunque su tercera parte, de 1990, no fue gran cosa), prometen momentos escalofriantes en las butacas de los cines argentinos.

De todas formas no es necesario esperar tanto. Para fruncir el tuje con anticipación va a ser necesario acercarse en un futuro próximo a alguna sala en donde estén dando "The Haunting", esta nueva película de la gente de Dreamworks (llámese Sr. Spielberg y Cía.), con un reparto bastante importante, a saber: Liam Neeson (El entrenador de padawans en Episodio I de Star Wars) y Catherine Zeta-Jones (imponente morocha de mucho éxito en USA, más conocida por su españolísimo papel en el Zorro con Antonio Banderas), con la dirección de Jan de Bont, responsable del film de acción y muchísimos efectos especiales "Twister". En esta ocasión Jan, con la veña de Steven ha dirigido la segunda adaptación de una novela de 1959 llamada "The Haunting of Hill House", que supo pasar por la pantalla grande por primera vez en 1963, y la historia es más o menos la siguiente: Una mansión ha sido construída hace más de 130 años por el barón textil Hugh Crain, para la esposa e hijos que nunca tuvo, y la bautizó como "Hill House". Esta casa fue testigo de innumerables escenas de asesinato y horror, que transformaron a la propiedad en una maldición a la que nadie se atrevió a entrar... Hasta ahora.



Cien años después, el Doctor David Marrow (Liam Neeson), intrigado por el pasado histórico de la mansión, ha conseguido llevar a tres personas hasta Hill House, con el engaño de un estudio de los desórdenes del sueño: Theo (Catherine Zeta-Jones), una mujer bastante desfachatada la cual no le hace asquito a nada; Luke (Owen Wilson), el cínico del grupo, que sospecha que el estudio del Dr. Marrow no tiene nada que ver con los desórdenes del sueño y Nell (Lili Taylor), una mujer que vivió a la sombra de una madre castradora, que se siente increíblemente atraída por la mansión... y parece que la atracción es mutua. Al poco tiempo, los fantasmas del pasado se manifiestan en la mansión de formas horripilantes (¡que lindo!), demostrando a los cuatro incautos la razón por la cual nunca deberían haber puesto un pié en la maldita casa... especialmente de noche. Los habitantes de la zona saben muy bien qué es lo que está acechando dentro de la mansión, pero nosotros vamos a tener que esperar al estreno en Argentina de "The Haunting" para descubrir el misterio, que seguramente nos va a tener a los saltos durante toda la película.

¡Ah! Obviamente, los efectos especiales están a la orden del día, junto con unos decorados imponentes.



De la mano del genio de Steven Spielberg era lógico que los efectos especiales iban a estar a la orden del día (izquierda), junto a los más imponentes y escalofriantes escenarios (derecha). De todas formas hay que reconocer que por no estar habitada por 100 años, la casa está bastante limpita...



El especial de este mes:

Driver: Parte I

Nadie dijo que iba a ser una tarea fácil recorrer las calles de Miami y San Francisco, especialmente con un pelotón de patrulleros mordiéndonos los talones.
Es por ese motivo que te preparamos esta guía, infaltable para completar el Driver como corresponde.



Páginas 49 a 51

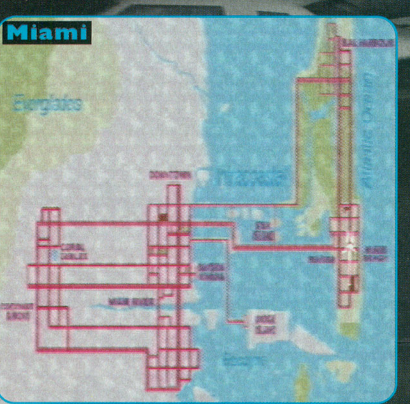
Trucos:

DRIVER

ESTRATEGIA DE LAS PRIMERAS DOS CIUDADES

En este número les ofrecemos la primera parte de la guía para este sensacional juego, para que puedan ubicarse mejor en las dos primeras ciudades del Driver: Miami y San Francisco. Así que ya saben, ajústense los cinturones, agarren la Next Level como si fuera la Filcar, y prepárense a cometer todas las infracciones de tránsito posibles...





ALGUNOS CONSEJOS

Ciudarse del daño

Hay que estar atentos al medidor de daño (la primera barra arriba a la izquierda), ya que en muchas ocasiones las misiones están divididas en varios objetivos (muchas veces tres o más), y lo más probable es que haya que mantener el auto en la mejor condición posible para poder aguantar los encontronazos con la policía en todos los objetivos. Así que es mejor repetir un objetivo si consideran que lastimaron mucho la carrocería del auto, porque si desean continuar con el siguiente ya no se puede volver atrás, y habrá que hacer la misión completa, algo que por supuesto va a poner los nervios de punta a más de uno.

Por el otro lado, tengan en cuenta que lo que más daña a nuestro automóvil son los choques con la ley. Es mucho peor que cualquier otro tipo de impacto, y no les cuento si el encontronazo es de frente. Si les pasa esto, lo más probable es que el auto les quede a la miseria.

La policía

La fuerza policial es nuestro peor enemigo, y van a tratar de hacernos la vida imposible en todo el Driver. Como habrán notado en la pantalla de juego, debajo de la línea que mide el daño existe otra llamada "Felony". Esta barra indica la cantidad de contravenciones que estamos realizando, y cuán caliente está la policía por meter nuestro trasero en una celda. Y si el marcador crece rápidamente, los policías se van a comportar más agresivamente, buscando hacernos morder el polvo. Por este motivo hay que estar atentos a los indicadores de los patrulleros en el mapa (un punto blanco brillante), ya que en la mayoría de las misiones vamos a tener que correr contra un cronómetro, así que obviamente no vamos a hacerle caso a las señales de tránsito. Sí, esas luces de colores arriba de las calles, que supuestamente indican cuando hay que detenerse, pero vaya a saber uno la extraña razón, son ignoradas por gente como nosotros.

La ley tiene dos formas de intentar detenernos: Por un lado pegándonos una buena paliza con sus móviles (cosa que parecen disfrutar tremendamente) y por el otro lado las barreras policíacas, que son ni más ni menos que una impresionante cantidad de patrulleros interrumpiendo la calle. A no desesperar, que en muchas ocasiones el juego nos brinda una vía de escape, tanto por otra ruta como subiéndonos a la vereda o banquina.

Manejar contra el tráfico

En muchas ocasiones es mucho mejor ir por el carril contrario, y manejar de esta manera contra el tráfico. ¿Por qué? Porque es mucho más sencillo eludir a la policía, que puede venir por el otro carril y les va a costar bastante corrernos de esta forma, o si no, siempre estamos a tiempo de pasarle "fino" a los autos que se nos vienen encima, con la esperanza de que los patrulleros se los lleven puestos. Igualmente hay que tener en cuenta que son muy hábiles manejando, y que este tipo de estrategia no es muy recomendable si no están absolutamente cancheros con el manejo del auto, ya que como podrán imaginarse el sólo tocar a uno de los autos que vienen por donde corresponde significará un trompo de aquellos, con la consiguiente pérdida de tiempo, tan vital en muchos casos.

Las misiones

Misión 1: The Bank Job

Objetivo 1: Tiempo Límite: 1:20
Nuestro primer trabajo será ir al Banco.

Objetivo 2:
Ir hasta el escondite. Si llegamos al banco con más de 15 segundos de tiempo restante, vamos a tener que esperar que los asaltantes hayan hecho "el trabajito".

Misión 2: Hide the Evidence

Objetivo:
Llevar la evidencia a los desarmadores.

Misión 3: Ticco's Ride

Objetivo 1: Tiempo Límite: 1:15
Ir a buscar a Ticco.

Objetivo 2:
Llevarlo a donde quiera ir.

Misión 4: Case for a Key

Objetivo 1: Tiempo Límite: 2:00
Ir a encontrarlos.

Objetivo 2: Tiempo Límite: 1:35
Hacer el intercambio.

Objetivo 3: Tiempo Límite: 2:20
Atrapar la lancha. Podemos salvar entre los objetivos de la misión. Para llegar al Objetivo 3, hay que atravesar el warehouse de Dodge Island. La ruta más sencilla es sobre el borde Norte de la isla.

Misión 5: The Clean Up

Objetivo 1: Tiempo Límite: 1:20
Ir a buscar el auto.

Objetivo 2:
Huir del lugar. Después de completar el primer objetivo, vamos a poder salvar el juego.

Misión 6: Tanner Meets Rufus

Objetivo: Tiempo Límite: 1:20
Encontrarse con Rufus.

Misión 7: Bust out Jean Paul

Objetivo 1: Tiempo Límite: 1:30
Golpear al coche blindado.

Objetivo 2: Tiempo Límite: 1:55
Sacar de ahí a Jean Paul.

Misión 8: Payback

Tiempo Límite Total: 3:00

Objetivo 1:
Ir al primer restaurante.

Objetivo 2:
Destruir restaurante #2.

Objetivo 3:
Destruir restaurante #3.

Objetivo 4:
Destruir restaurante #4.

Objetivo 5:
Destruir restaurante #5.
En esta misión hay que completar la destrucción de los cinco restaurantes en un tiempo total de tres minutos. De todas formas, al completar cualquiera de los objetivos (se pueden hacer en cualquier orden) el juego nos da algo de tiempo extra.

Misión 9: Superfly Drive

Objetivo: Tiempo Límite: 2:45
Llevar el auto a la guarida.
Esta misión es especialmente difícil. No solamente es necesario recorrer una gran distancia, nuestro auto además va a ser suceptible a los encontronazos, y a los pocos golpes vamos a estar arruinados. Y lo peor de todo es que hay que recorrer todo el tramo muy rápido para hacerlo a tiempo. Mejor evitarla y hacer la 8.

Misión 10: A Shipment's Coming In

Objetivo 1: Tiempo Límite: 2:45
Ir a buscar la mercancía.

Objetivo 2:
Salir de ahí y regresar al Motel.
Para alcanzar el Objetivo 1, hay que realizar un recorrido igual al que hicimos en la Misión 4, en Dodge Island. Como mencionamos anteriormente, el mejor camino es por el borde del Norte de la isla.

Misión 11: Bait for a Trap

Objetivo 1: Tiempo Límite: 2:15
Destruir su auto.

Objetivo 2:
Llevarlo hacia la trampa.
Hay muy poco tiempo para cubrir la distancia con el otro auto. Así que tengan ciudado, un error minúsculo hace que el tiempo no nos alcance para completar el objetivo.

Misión 12: Take Out Di'Angio's Car

Objetivo 1: Tiempo Límite: 1:26
Arruinarle el auto.

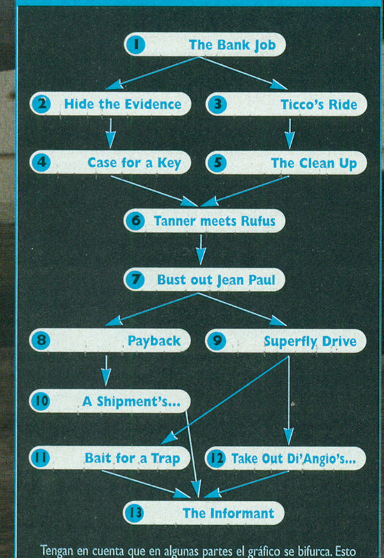
Misión 13: The Informant

Objetivo:
Atrapar a Jesse.
En esta misión tenemos que seguir el metrorail alrededor de la ciudad hasta que se detenga. Si lo perdemos de vista hay que comenzar nuevamente, por lo que es imperioso no perderse en el camino. La primera parte de la misión es la más complicada, así que no se desanimen si tienen que intentarla varias veces.
Una vez que el metrorail se detiene, tenemos 10 segundos para alcanzarlo.

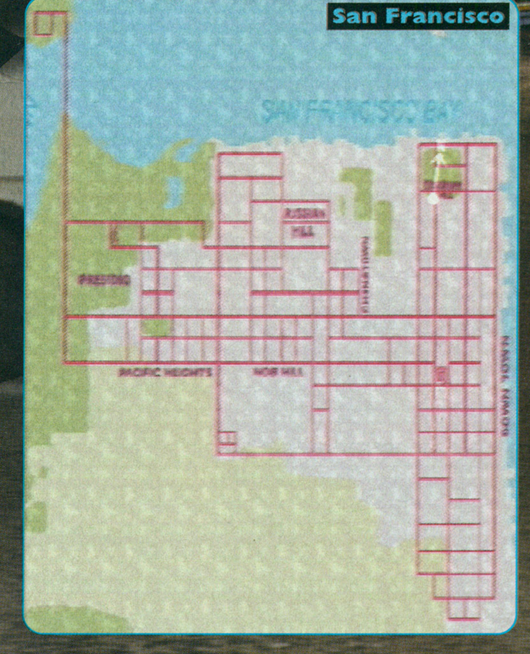
Misión 14: The Casino Job

Objetivo 1: Tiempo Límite: 1:10
Ir al Casino.

Objetivo 2:
Ir a la Warehouse.

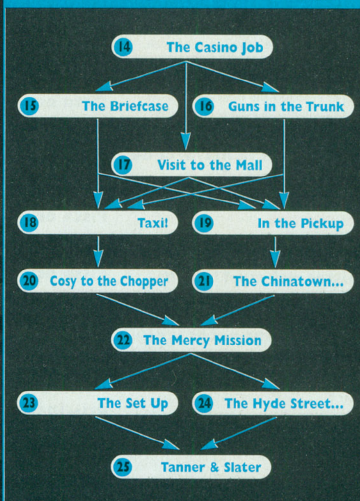


Tengan en cuenta que en algunas partes el gráfico se bifurca. Esto indica que al elegir esa misión no se pueden jugar las alternativas. Por ejemplo, si elegimos la 2, pasaremos a la 4 directamente.





Las misiones de S. Francisco



El gráfico tal vez pueda parecer algo confuso luego de la misión 14, pero es bien simple: Se elige cualquiera de las tres misiones siguientes (15, 16 o 17) y luego de terminar cualquiera de esas tres misiones, tenemos que optar nuevamente por la 18 o la 19.

Misión 15: The Briefcase

Tiempo Límite Total: 3:30

Objetivo 1:
Ir a Levy's.

Objetivo 2:
Ir a Sonoma Liquors.

Objetivo 3:
Ir a Russian Hill.

Objetivo 4:
Ir a Mauphins.
Esta misión es también bastante complicada, ya que el límite total para los tres primeros objetivos es de tres minutos y medio. Después de esto, podemos tomarnos el tiempo que querramos para llegar a Mauphins, pero tengan en cuenta que vamos a seguir dañando el auto, así que cuidenlo lo suficiente para llegar en una pieza.

Misión 16: Guns in the Trunk

Objetivo 1: Tiempo Límite: 3:20
Ir a Fisherman's Wharf.

Objetivo 2:
Dejar la mercadería.

Misión 17: Visit to the Mall

Objetivo 1: Tiempo Límite: 1:40
Ir de compras.

Objetivo 2:
Ir al escondite. Una vez que alcancemos el primer objetivo, la policía nos va a rodear. El camino al escondite es bastante largo, por lo que es mejor quitarnos a la policía de encima, y de esa forma hacer el resto tranquilamente.

Misión 18: Taxi!

Objetivo 1: Tiempo Límite: 1:00
Asustar al pasajero.

Para poder completar esta misión, tenemos que llenar la línea del "Freak". Para esto es recomendable golpear otros autos (de lado es mucho mejor) y hacer vueltas de 360 grados. En síntesis, pongan a trabajar la imaginación y piensen que los asustaría realmente si les tocara un taxista medio "loquito".

Misión 19: In the Pickup

Objetivo:
Alejarse cuidando la caja.
Si golpeamos otro objeto con demasiada fuerza en esta misión (llámese auto o pared), el camión va a explotar. Lo bueno es que no hay límite de tiempo, así que no es necesario ir demasiado rápido.

Misión 20: Cosy to the Chopper

Objetivo 1: Tiempo Límite: 0:40
Ir a buscar a Cosy.

Objetivo 2: Tiempo Límite: 2:25
Llevarlo hacia el helicóptero. En esta misión está lloviendo, así que tengan cuidado cuando toman las curvas.

Misión 21: The Chinatown Pick Up

Objetivo 1: Tiempo Límite: 2:00
Ir a buscar nuestro pasajero.

Objetivo 2:
Ir a la guarida.

Misión 22: The Mercy Mission

Objetivo 1: Tiempo Límite: 1:15
Objetivo 2: Tiempo Límite: 1:00
Objetivo 3: Tiempo Límite: 1:40

Misión 23: The Set Up

Objetivo 1: Tiempo Límite: 1:30
Ir al Garage.

Objetivo 2:
¡Es una trampa! Regresar al Motel. No bien lleguemos al primer objetivo, miles de patrulleros van a aparecer de la nada. Hay que estar listo para huír de ellos sin quedarnos atascados en el garage.

Misión 24: The Hyde Street Pick Up

Objetivo 1: Tiempo Límite: 1:45
Ir a buscar a Ross.

Objetivo 2:
Llevarlo a donde está Castaldi.

Misión 25: Tanner & Slater

Objetivo: Tiempo Límite: 2:45
Detener a Slater golpeándolo con nuestro auto.
Esta es la última misión de San Francisco. Slater es bastante rápido, pero no muy inteligente y tiene la mala costumbre de volcar el auto sin nuestra ayuda.
En el próximo número las siguientes misiones de este apasionante arcade, con una visita a Los Angeles!

Rally Cross 2

Para activar estos trucos, lo que tienen que hacer en todos los casos es empezar a jugar una nueva temporada ("Season") y poner el código que quieran usar en el lugar en donde va el nombre del piloto.

Habilitar a la mayoría de las pistas, niveles de dificultad y autos
MOOBMOOB

Habilitar los autos y pistas del nivel "Pro"
PREPRO

Habilitar los autos y pistas del nivel "Veteran"
PREVET
Hay d

Todas las pistas y autos habilitados
PREALL
Hay dos autos llamados "Vapor" y "Radia", que no se habilitan al usar este truco y lo que tienen que hacer para conseguirlos es completar la última carrera del juego.

Pista oculta N° 1
SISAO

Pista oculta N° 2
ELGNUJ

Pista oculta N° 3
FOSTER

Pista oculta N° 4
NIVEK

Pista oculta N° 5
MIT

Pista oculta N° 6
KCIN

Pista oculta N° 7
CIRE

Pista oculta N° 8
BSIRHC

Disminuir la gravedad
AIRFILLED

Física del Rally Cross ori-ginal
LEADSHOT

Física normal
MOONEY

Sin colisiones
INCORPOREAL



Blood Lines

Para poder hacer que cualquiera de estos trucos funcione, todo lo que tienen que hacer es poner el código que quieran usar, como **"password"**.
En cuanto lo hayan hecho, simplemente comiencen el juego y si escribieron el password correctamente, entonces el truco que elijieron quedará activado automáticamente.

Jugar con Jon
UNMASKED

Jugar con Daria
DOMINATION

Jugar con Annor
CLAWEDFIST

Jugar con Joe
JUJOFEVRY1

Habilitar la opción "Art Gallery"
LEONARDO

Modo hablado
TONGUEBATH

Nivel de dificultad "Expert"
SKUPASTYLE

T´ai Fu: Wrath of the Tiger



Habilitar los trucos del mapa
Para poder usar los códigos que figuran abajo, primero es necesario que activen este que ven aquí.
Para hacerlo, empiecen a jugar hasta que logren pasar de nivel y cuando estén en el mapa principal, hagan esta secuencia:
R2, Triángulo, R2, Triángulo, Círculo, ↓, Cuadrado
Tengan en cuenta que para que los códigos que tienen una indicación que dice **(Mapa)** funcionen, tendrán que hacer la secuencia que corresponda para cada caso únicamente cuando estén en el mapa principal.

Modo "debug" (Mapa)
L1 + L2 + R1 + R2 + Select (al mismo tiempo)

Habilitar todo el mapa (Mapa)
Cuanto T´ai esté corriendo por el mapa principal, de un nivel a otro, mantengan presionados **R1 + R2** y luego podrán explorar cualquier lugar del mapa.

Llegar al último combate (Mapa)
Cuando lo hayan hecho y mientras estén caminando de un nivel al otro (en el mapa), presionen **Círculo** y automáticamente aparecerán en el último nivel, con todos los estilos de combate aprendidos.

Menú de selección de niveles (Mapa)
R2, Triángulo, R2, Triángulo, Círculo, Cuadrado, ↓, Triángulo, ↑, →, ←, ↓, ↑, L1

Menú de selección de estilos (Mapa)
R2, Triángulo, R2, Triángulo, Cuadrado, Círculo, ↓, Triángulo, ↑, ←, →, ↓, ↑, L2

Ver los créditos (Mapa)
R2, Triángulo, R2, Triángulo, ↓, Cuadrado, Círculo, Triángulo, ↑, ↓, ←, →, ↑, R1

Habilitar los trucos durante el juego
Mientras estén jugando, presionen **R2, Triángulo, R2, Triángulo, Círculo, X, Cuadrado**
Antes de intentar activar cualquiera de los códigos que se hacen mientras están jugando, van a tener que habilitarlos usando este código, porque de lo contrario, no van a poder usarlos.

Invencible (háganlo cuando estén jugando)
R2, Triángulo, R2, ←, →, R1

Vidas infinitas (háganlo cuando estén jugando)
R2, Triángulo, R2, ←, →, X

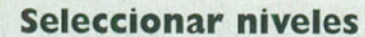
Recuperar la energía (háganlo cuando estén jugando)
R2, Triángulo, R2, ←, →, Círculo

Recargar el "Chi" (háganlo cuando estén jugando)
R2, Triángulo, R2, ←, →, Cuadrado

Habilitar todos los estilos de combate (háganlo cuando estén jugando)
R2, Triángulo, R2, ←, →, Triángulo

Duke Nukem Time to Kill





Seleccionar niveles

Comiencen a jugar, pongan la **pausa** y hagan **↓ (9 veces)**, luego salgan del juego y seleccionen la opción que dice **"Time to Kill"**, que está en la parte de abajo del menú principal.
Cuando lo hayan hecho, muevan el pad hacia la derecha o hacia la izquierda para seleccionar el nivel y elíjanlo con el botón **X**.

Para que cualquiera de los códigos que aparecen abajo funcionen, lo que tienen que hacer es empezar a jugar, poner el juego en **pausa** y hacer la secuencia correspondiente para cada caso.

Invencible
L2, R1, L1, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, Select, Select

"Continues Infinitos"
←, →, ↑, ←, →, ↓, ←, →, L1, R1

Invisibilidad
L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1

Municiones infinitas
←, →, ←, →, Select, ←, →, ←, →, Select

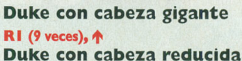
Todas las armas
L1, L2, ↑, L1, L2, ↓, R1, →, R2, ←

Máxima potencia para todas las armas
R1, R2, L2, L1, R1, R2, L2, L1, Select, Select

Todos los objetos
R1, R1, R1, R1, R1, L2, L2, L2, L2, L2,

Todas las llaves
↑, →, ↑, ←, ↓, ↑, →, ←, →, ↓

Quitar más energía al atacar
L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2



Duke con cabeza gigante
R1 (9 veces), ↑

Duke con cabeza reducida
R1 (9 veces), ↓

Enemigos con cabezas gigantes
R1 (9 veces), ←

Enemigos con cabezas reducidas
R1 (9 veces), →

Ver la secuencia de introducción
Select, ↑ (9 veces), Select, L1

Ver la secuencia del final
Select, ↑ (9 veces), Select, L2

Ver la secuencia de cuando perdemos
Select, ↑ (9 veces), Select, R2

Terminar el juego
Mientras están jugando, mantengan presionados **L2 + R2** y hagan:
Cuadrado, Triángulo, Círculo, Círculo, Start

Ver una secuencia del Rogue Trip
Cuando aparezca la pantalla con el logo de GT Interactive durante la secuencia de introducción, presionen **L1 + L2 + R1 + R2** al mismo tiempo y listo.





Roll Away

Niveles adicionales
Para conseguir esta opción, primero tienen que terminar los 150 niveles normales que tiene el juego y una vez que lo hayan logrado, lo que tienen que hacer es ir al menú principal, seleccionar la opción que dice "1 player" y al hacerlo, podrán ver una nueva opción llamada **"The Final"**, que es la que les dará acceso a los nuevos niveles.

Habilitar los trucos
Antes que nada, tengan en cuenta que estos trucos son para la versión europea (PAL).
Para poder usar los trucos que están a continuación, primero van a tener que activar este código, porque de lo contrario, no va a pasar nada.
Mientras estén jugando, presionen **L1 + L2 + R1 + R2 + Select** (al mismo tiempo) en el pad del jugador 2 y si lo hacen bien, escucharán un sonido.
Cuando hayan escuchado el sonido que confirma que los trucos pueden ser usados, pongan cualquiera de estos códigos, pero recuerden que tienen que en todos los casos tienen que hacerlo mientras están jugando.

Nivel especial
Triángulo, ↑, Triángulo, L2, L1, L2, Cuadrado, X

Invencibilidad temporal
→, ↓, L1, R2, R1, Círculo, Triángulo, Cuadrado

Sumar 30.000 puntos extra
Cuadrado, ↑, ↓, L2, R1, Triángulo, X, Triángulo

Más tiempo en el "Trial Mode"
Círculo, L1, Triángulo, Triángulo, Círculo, X, Triángulo, ↓
Este truco sólo funcionará cuando estén jugando en la modalidad "Trial Mode" y únicamente podrán hacerlo una vez por nivel.

Cambiar el dibujo del fondo
L1, Círculo, ←, →, L2, ←, R2, R2

TOCA Touring Car Championship

Para hacer que estos trucos funcionen, lo que tienen que hacer es poner cualquiera de los códigos que verán abajo, en el lugar en donde va el nombre del jugador.

Habilitar todas las pistas
JHAMMO

Pista volcánica
CMDISCO

Habilitar todos los autos
GONGOGO

Jugar con los autos especiales
CMGARAGE

Estos autos, van a poder encontrarlos en los garages vacíos que están después del Renault Laguna.

Jugar sin colisiones
CMNOHITS

Conductor con manos grandes
CMHANDY

Fondo estilo caricatura
CMTOON

Dispararle a los demás autos
TANK

Modo rápido
XBOOSTME

Autos agresivos
CMMAYHEM

Disminuir la gravedad
CMLOGRAV

Hacer que llueva hacia arriba
CMRAINUP

Ver la acción desde un helicóptero
CMCOPTER

Invertir la cámara
CMUPSIDE

Fondo estilo caricatura
CMTOON

Vista al estilo "Micro Machines"
CMMICRO

International Superstar Soccer Pro '98

Equipo de las super estrellas
Primero iluminen la opción "Exhibition Menu" y hagan esta secuencia:

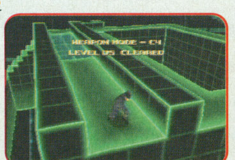
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, Círculo, X

Si lo hacen bien, van a escuchar unos aplausos y cuando eso pase, vayan a la pantalla en la que seleccionan a los equipos ("Team Selection") y mantengan presionados **L1 + L2 + R1 + R2** y presionen **X**

Metal Gear Solid Integral

Jugar con la vista en primera persona
Para habilitar este modo de juego, primero van a tener que terminarlo por lo menos una vez en cualquier nivel de dificultad que no sea "Very Easy".

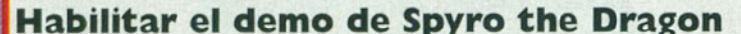
En cuanto lo hayan conseguido, vayan al menú de **"Special"** y ahí tendrán habilitada una opción que dice **"First Person Play"**.



Al elegir esta opción, el juego va a empezar de nuevo, pero con la diferencia de que ahora, si presionan el **Triángulo** dos veces, la cámara cambiará la vista a primera persona y podrán jugar así.

Cuando quieran volver a poner la cámara de la forma original, todo lo que tienen que hacer es presionar el **Triángulo** 2 veces nuevamente.

Crash Bandicoot 3: Warped



Habilitar el demo de Spyro the Dragon
En el menú principal, hagan la siguiente secuencia:

↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, Cuadrado

"Uka Uka" (este truco sólo funciona en la versión europea)
Mientras estén jugando, hagan esta secuencia, pero tengan en cuenta que únicamente podrán hacerlo una vez con cada vida.

Triángulo + Círculo + X + Cuadrado (todos al mismo tiempo)

Invasion From Beyond

Seleccionar niveles
En la pantalla en la que aparece el cartel que dice **"Press Start"** hagan esta secuencia:

L1, R1, L2, R2, Triángulo, X, Círculo, Cuadrado, Cuadrado, Círculo, X, Triángulo

Una vez que lo hayan hecho, vayan a la pantalla en la que está la opción de **"Start Mission"** y ahí podrán seleccionar cualquier nivel.

Habilitar todas las naves, armas y accesorios
Al igual que antes, hagan esta secuencia en la pantalla en la que aparece el cartel que dice "Press Start":

L1, R1, L2, R2, ↑, ↓, →, ←, ←, →, ↓, ↑

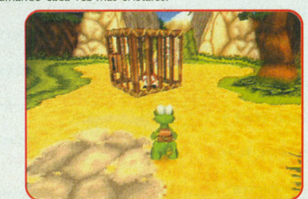
Croc 2

Conseguir más cristales
En la pantalla del título, mantengan presionado **L1** y hagan

Cuadrado, Cuadrado, Círculo, ↓, ←, →, ←, →

Después de eso, empiecen un juego nuevo, mantengan apretado **R2** y presionen el **Cuadrado** durante el juego, para agregar 100 cristales en el inventario.

Repitan este truco las veces que quieran y podrán seguir sumando cada vez más cristales.



Circuit Breakers

Selección de pistas

Comiencen a jugar en el modo de un solo jugador, pongan la pausa y entren en la opción que dice **"Sound"**.
Luego iluminen la opción que dice **"FX Volume"** y presionen **L1 + L2** (al mismo tiempo).

Motor más potente

Empiecen un juego en la modalidad **"Multiplayer"** y en la pantalla de selección de pistas, presionen **X + Cuadrado + Triángulo + Círculo** al mismo tiempo.
Si lo hacen correctamente, podrán ver el dibujo de un motor en la parte de abajo de la pantalla.

Autos que saltan

Primero, comiencen un juego en modo **"Multiplayer"**, elijan un auto, una pista y cuando vean el conteo para que la carrera empiece, presionen **Círculo + ←** (simultáneamente).

Carreras de noche

En la pantalla de selección de pistas, mantengan presionados **L1 + L2 + R1 + R2** a la vez, hasta que vean encenderse un par de luces enfrente del auto.
Si lo hacen bien, van a poder ver un nuevo símbolo que aparecerá en la pista.

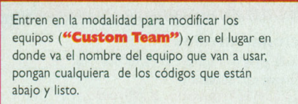
Invertir las pistas

Nuevamente, en la pantalla de selección de pistas mantengan apretados **L1 + R1 + X + ↓**.
Si les sale bien, entonces verán aparecer una flecha en la parte de abajo de la pantalla.

Correr en sentido contrario

Una vez más, vayan a la pantalla de selección de pistas, elijan una y rápidamente mantengan presionados **X + Cuadrado** (al mismo tiempo) hasta que los autos entren al túnel.
Continúen presionando estos botones y muevan el control hacia la derecha o hacia la izquierda, si lo hacen bien, entonces verán cómo los autos dan la vuelta y entran al túnel en sentido opuesto.
Es posible que este truco no funcione en todas las versiones, así que si al hacerlo no pasa nada, aprieten **L2 + R2 + X + ↓** en la pantalla de selección de pistas y cuando lo hagan correctamente, verán aparecer una flecha.

Actua Soccer 3



Entren en la modalidad para modificar los equipos (**"Custom Team"**) y en el lugar en donde va el nombre del equipo que van a usar, pongan cualquiera de los códigos que están abajo y listo.

Cabezas gigantes

TOP HATS

Los códigos que están a continuación, corresponden a los distintos equipos especiales que están ocultos en el juego.

Equipos	Códigos
Actua Soccer Web	spit n spin
Boat Racers	tff hobby
Food Group	bin man
Arsenal Ladies	longdon girls
Doncaster Rovers	shame
Top 50 Babes 2	no thanks
Top 50 Babes 1	yes please
Virtual Blades	chip butty
Pattis Shandi Men	cpu spud
Gremlin Staff 1	wide boys
Gremlin Staff 2	double trouble
Dicks Pick N Mix	candy man
The Hardmen	shadwell town
Dud's Spuds	miss wilko
Fighting Forth	flagstoning
Heavenly HTFC	lee the pig
Ledbury FC	sink or swim
Maddness Friday	impossibility
Green House Test	ozone layer
Skellington United	grim reaper
Cyborg Rovers	metal heads
FC Gremlin	i made this
Shearer's XXX	sexy football
5 Nations Select	rule brittania
Wigan 98-98	egg chasers
Classic Ipswitch	bald fritz
Chalton Stars	valley boys
Best of Spurs	diamond lights
Everton Stars	duncnnomore
Forest Stars	men in tights
Wednesday Stars	barmy army
Boro Stars	emmersons woe
Coventry Stars	lady godiva
Soton Stars	dell boys
Dons Stars	fash the cash
Newcastle Stars	down the toon
Villa Stars	bit of claret
Leicester Stars	fruit n veg
West Ham Stars	wright buy
Derby Stars	ram raiders
Arsenal 70-90	tea total
Leed's United	bremners boot
Liverpool 77-98	scouse perms
Chelsea Stars	foreign legion
Blackburn 94-95	down down down
Busby Babes	sir matt
24 extra teams	prem clubs
24 joke teams	tff teams



Future Cop: L. A. P. D.

Antes de usar los códigos

1- Para conseguir que cualquiera de los trucos de este juego funcione, primero empiecen a jugar y pongan el juego en **pausa**, después de eso, iluminen la opción **"Sound FX Volume"** que está en el menú de **"Options"** y hagan la secuencia que corresponda para cada truco que quieran usar.

2- Una vez que hayan hecho la secuencia que hayan elejido seleccionen la opción **"Quit"** y luego elijan **"Yes"** para confirmar, si lo hicieron bien, entonces la pantalla dará un salto.

Es muy importante que tengan estos dos primeros pasos muy en cuenta, porque si no lo hacen de esta manera, los trucos no van a funcionar.

Invencibilidad
Círculo, Círculo, Select, Select, Círculo, Select, X, Cuadrado

Pasar de misión
Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Círculo, X, Select, X, Select

Escudos al máximo
Cuadrado, Select, Círculo, X

Ametralladora con municiones al máximo
Cuadrado, Círculo, Select, X, Select, X, Círculo, Cuadrado

Más poder para la ametralladora
Círculo (3 veces), X (3 veces), Círculo

Municiones para las armas pesadas
Círculo, X, Select, Cuadrado, Círculo, X, Select, Cuadrado

Más poder para las armas pesadas
Cuadrado (3 veces), Círculo, X, Círculo, X

Municiones para las armas especiales
Cuadrado, Select, Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Select, X

Más poder para las armas especiales
Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Select, Círculo, X, Cuadrado, Círculo

Más potencia para los saltos
Círculo (4 veces), Cuadrado, X, Select, Cuadrado, X, Select, Círculo

Modo "Blanco y Negro"
Cuadrado, Select, Círculo, X, X, Círculo, Select, Cuadrado

Conseguir "200 bonus points"
Círculo, Cuadrado, Círculo, X, Select, Cuadrado, X

Códigos varios

Para usar estos trucos, solamente tienen que poner el código que quieran usar, como "password" en las modalidades "Precinct" o "Crime War".

SYMRGOBRRL - Sin misiones terminadas, pero con todas las armas secretas habilitadas.
SIFRGYBERR - Sin misiones terminadas, pero con invencibilidad.
DYPYFASRHR - Todas las misiones completas y todas las armas secretas habilitadas.
DYTIFASUHL - Todas las misiones completas, todas las armas secretas habilitadas e invencibilidad.

Ninja: Shadows of Darkness

Selección de niveles

Antes de que el juego empiece a cargar, saquen todos los "Memory Card" de la Playstation y cuando aparezca el cartel que dice **"Checking Memory Card"**, presionen **L2 (3 veces), R2 (3 veces)** y si lo hacen bien, verán un cartel que dice **"DELS LEVEL CHEAT ON"**.

Cuando lo vean, empiecen un juego nuevo y ahora podrán seleccionar los niveles.

Invencible y tener todos los objetos

Pongan el juego en pausa y presionen **L2, R2, L2 (3 veces), R2 (3 veces), Círculo, Triángulo, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Cuadrado**.

Si lo hacen correctamente, el ninja se convertirá en un esqueleto, si quieren volver a la normalidad, hagan el truco nuevamente y ya está.

Seleccionar armas

Empiecen a jugar, pongan la pausa y presionen **R2 (3 veces), L2 (3 veces), R2 (3 veces), L2 (6 veces)**.

Después de hacerlo, quiten la pausa y al comenzar a jugar nuevamente, estarán con una nueva arma y cada vez que repitan este truco tendrán un arma diferente.

Reducir la energía de los enemigos finales

Cuando estén peleando con alguno de los enemigos finales de cada nivel, pongan la pausa y presionen **L2 (3 veces), R2 (3 veces), Triángulo (3 veces)**.

Cabezas gigantes

Cuando el cartel de "Press Start" esté en pantalla, presionen **Select (3 veces), L2 (3 veces), Select (3 veces)**

Medievil

Estos trucos funcionan con la versión europea (PAL) del juego.

Habilitar el modo de trucos ("Cheats")

Pongan el juego en pausa, mantengan presionado **L2** y hagan:
↓, ↑, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Círculo, ↓, ↑, Cuadrado, Triángulo

Modo de trucos extendido

Al igual que en el caso anterior, pongan el juego en pausa, mantengan presionado **L2** y hagan:
Triángulo, Círculo, Triángulo, Círculo, Círculo, Triángulo, ←, Círculo, ↑, ↓, →, Círculo, ←, ←, Triángulo, →, Círculo, ←, ←, Triángulo, Círculo, ↓, Círculo, Círculo, →

FIFA Soccer '99

Dinero extra

Este truco corresponde a la versión europea (PAL) del juego y es probable que no funcione en otras versiones.

Para hacerlo, vayan a la pantalla de "Team Edit" y hagan:
L1, L2, R2, R1, Círculo, X, Cuadrado, Triángulo, Start, Select



NBA Jam 99

Antes de usar alguno de estos códigos, empiecen a jugar, pongan al juego en **pausa** y hagan cualquiera de las secuencias que quieran usar.

Tirar en forma automática
L, L, (C ↑), L, L, (C ↑), L, L, (C ↑), Z

Encestar desde cualquier lugar
L, L, (C ↓), L, L, (C ↓), L, L, (C ↓), Z

Más fuerza para empujar a los contrarios
L, L, ↑, L, L, ↑, L, L, ↑, Z

Igualar los puntajes
L, L, ↓, L, L, ↓, L, L, ↓, Z

Hacer que el equipo se encienda ("On Fire")
L, L, →, L, L, →, L, L, →, Z

Cancelar los trucos que estén activados
L, L, ←, L, L, ←, L, L, ←, Z

Quake 64

En el menú principal, seleccionen la opción **"Load"** y cuando el juego les pregunte si van a usar un **"Controller Pak"**, elijan la opción que dice **"Do not use pak"**. Luego de eso aparecerá la pantalla en la que podrán ingresar los passwords y cuando la vean, pongan **Q`s** como código.
Cuando lo hayan hecho, recibirán un mensaje que dirá que el password que pusieron no es válido, después de eso, salgan de esa pantalla presionando el botón **B**.
Ahora entren nuevamente en el menú de **"Options"** y ahí verán una nueva opción que dice **"Debug"**, si entran en ese nuevo menú, podrán seleccionar cosas como por ejemplo: El nivel en el que van a empezar a jugar, energía infinita, todas las armas, etc.

Off Road Challenge

Habilitar la pista llamada "El cajon"
En la pantalla de selección de pistas, mantengan presionado **↑** y al mismo tiempo, presionen **L + R** (simultáneamente).
Si lo hicieron bien, entonces escucharán un sonido y cuando eso pase, lo que tienen que hacer es iluminar la pista llamada **"El paso"**, mantener apretado el botón **Z** y presionar **A**.

Habilitar la pista llamada "Flagstaff"
Vayan a la pantalla de selección de pistas, mantengan presionado **←** y luego aprieten **L**. Si les sale correctamente van a escuchar un sonido, cuando lo oigan, iluminen la pista que se llama **"Mojave"**, mantengan presionado el botón **Z** y luego pulsen **A**.

Habilitar la pista llamada "Guadalupe"
Una vez más, entren en la pantalla de selección de pistas, mantengan presionado **↓** y después aprieten **R**.
Al igual que en los demás casos, si lo hicieron bien van a escuchar un sonido y ni bien lo escuchen, iluminen la pista llamada **"Las Vegas"**, mantengan apretado **Z** y por último aprieten **A**.

Vehículos adicionales
En la pantalla de selección de autos, presionen cualquiera de los cuatro botones **C** y con cada uno de ellos podrán seleccionar un **"Monster Truck"** diferente.
Hay cuatro vehículos adicionales en total.

Vigilante 8

Cuando estén en la pantalla principal, vayan al menú de **"Options"**, una vez ahí seleccionen la opción que dice **"Passcode"** y pongan cualquier código de los que figuran aquí abajo.

Reducir la gravedad
A_MOON_GETAWAY

Jugar sin enemigos
POPULATION_OUT

Invencible
LIVING_FOREVER

Habilitar las secuencias animadas de todos los finales
LONG_SLIDESHOW

Elegir cualquier auto
MIX_MATCH_CARS

Habilitar todos los vehículos, excepto el plato volador
GANGS_UNLOCKED

Habilitar el plato volador
GIMME_DA_ALIEN

Habilitar los niveles ocultos
LEVEL_SHORTCUT

Mejorar el lanzamisiles
MISSILE_ATTACK

Nivel de dificultad "Super difícil"
I_AM_TOUGH_GUY

Jugar en cámara lenta
GO_REALLY_SLOW

Pasar a modo de "Ultra alta resolución"
MAX_RESOLUTION

Hacer que las armas disparen con más frecuencia
FIRE_NO_LIMITS

Habilitar todos los trucos a la vez
JTBT7CFD1LRMGW



Diddy Kong Racing

Vayan a la opción que dice **"Magic Codes"** y pongan cualquiera de estos códigos.

"Horn Cheat"
BLABBERMOUTH

Jugar de a 2 en el modo "Adventure"
JOINTVENTURE

Todos los globos son amarillos
BODYARMOR

Deshabilitar las armas
BYEBYEBALLOONS

Sin limite para agarrar bananas
VITAMINB

Código especial 1
ZAPTHEZIPPERS

Mortal Kombat 4

Menú oculto
Para conseguirlo, entren al menú de **"Options"**, iluminen la opción que dice **"Continues 3"** y mantengan apretados **Bloqueo + Correr** (al mismo tiempo) hasta que un menú especial aparezca (tarda más o menos 10 segundos).
Dentro de ese menú van a poder habilitar y deshabilitar los distintos tipos de Fatalities e incluso tendrán una opción llamada **"Easy Fatalities"**, que les permitirá hacer estos movimientos en una forma más sencilla.
Cuando activen esta opción, podrán las Fatalities de cualquier personaje simplemente parándose a la distancia que corresponda en cada caso y haciendo **↓ + Trompada alta**.

Jugar con Goro
Vayan a la pantalla de selección de personajes, elijan la opción que dice **"Hidden"** y hagan los siguientes movimientos:
↑, ↑, ↑, ←
Después de esto presionen **Correr + Bloqueo** (al mismo tiempo) y cuando empiece el primer round estarán jugando con Goro.

Jugar con Noob Saibot
Al igual que con Goro, vayan a la pantalla de selección de personajes, elijan la opción **"Hidden"** y hagan estos movimientos:
↑, ↑, ←
Después de esto presionen **Correr + Bloqueo** (al mismo tiempo) y justo al comenzar el primer round estarán jugando con Noob Saibot.



Mortal Kombat Trilogy

Opciones adicionales
Para acceder a este menú especial, hagan esta secuencia cuando vean las pantallas de la introducción en las que aparece la historia del juego.
(C ↑), (C →), (C ←), (C ↓), B, A
Si lo hacen correctamente, entonces escucharán la voz de Shao Kahn y si entran al menú de **"Options"** encontrarán una nueva opción llamada **"Extra Options"**.

Seleccionar la zona de combate
Vayan a la pantalla de selección de personajes, iluminen a **Sonja** y hagan **↑ + Start**, al hacerlo, la pantalla se sacudirá y podrán ver la opción de selección de escenarios en la parte superior de la pantalla.

Jugar con Shao Kahn
Para poder usar este truco, primero vana tener que usar el código que está arriba (Seleccionar zona de combate).
Una vez que lo hayan hecho, seleccionen el personaje que quieran y seleccionen como escenario una zona llamada **"Pit 3"**, antes de que la pelea comience, mantengan presionados **↓ + A + B** (al mismo tiempo) y cuando el combate empiece, el personaje que estaban usando se transformará en Shao Kahn.

Jugar con Motaro
Primero hagan el truco para seleccionar escenarios y en cuanto elijan un personaje, seleccionen un nivel llamado **"Jade´s Desert"**.
Antes de que empiece la pelea, mantengan presionados **↓ + Patada baja + Patada alta** (al mismo tiempo) y al comenzar el combate el personaje que eligieron se transformará en Motaro.

Jugar con la versión humana de Smoke
Elijan como luchador al robot Smoke y antes de que empiece el combate mantengan presionados **↓ + Bloqueo + Trompada alta + Trompada baja + Correr** y al igual que en los otros casos, cuando empiece el primer round, el robot Smoke se convertirá en la versión humana de ese personaje.

Nivel de dificultad adicional
Vayan a la pantalla de selección de personajes, iluminen a Kano y presionen **↓ +Start**, al hacerlo lapantalla se sacudirá y cuando empiecen a jugar seleccionen el nivel de dificultad más difícil.

Mortal Kombat Mythologies

Para habilitar cualquiera de los trucos de este juego, todo lo que tienen que hacer es poner el código que corresponda en cada caso en la pantalla en la que se ingresan los **"Passwords"**.
En cuanto usen un código, si lo pusieron de la forma correcta, verán o escucharán algún efecto al salir de la pantalla de "Passwords".

Conseguir 10 "Vitality Urns"
NXCVSZ

Obtener 1000 vidas
GTTBHR

Ver los créditos
CRVDTS

Hacer explotar a los enemigos finales
RCKMND



Códigos para Game Shark





Driver

1- Invulnerable
8009AEE0 0000

2- La barra de "Felony" siempre al mínimo
800973C8 0000

3- Detener el contador de tiempo
800C6E62 D600
800C6E64 0F28

4- Habilitar todas las pistas
800964A0 0004

5- Habilitar las opciones en el menú de "Cheats"
80086416 FFFF
8008644E FFFF
80086486 FFFF
800864BE FFFF
800864F6 FFFF
80086566 FFFF
800863DC FFFE

6- Hacer más fácil el modo "Cross Town Checkpoint"
D00C6C94 0000
800C6C94 0004

Los códigos que están de aquí en adelante funcionan solamente en el primer nivel de la modalidad **"Undercover"** (en el garage).

7- Invulnerable
801E35B8 0000

8- Tiempo infinito
801E4278 0000

9- Completar la distintas pruebas
800964A0 0004
800964A0 0004
301E35A1 003C
301E35A2 003C
301E35A3 003C
301E35A4 003C
301E35A5 003C
301E35A6 003C
301E35A7 003C
301E35A8 003C



Ridge Racer Type 4

Estos códigos funcionan con la versión americana del juego.

1- Habilitar el modo "Extra Trial"
800F3B24 0001

2- Completar el modo "Extra Trial"
800F3B2C 0101
800F3B2E 0101

3- Habilitar todas las pistas
800F3ADC FFFF
300F3B24 0001
800F3B28 0101
800F3B2C 0101

4- Habilitar todos los autos
(para que este código funcione es necesario tener un Game Shark versión 2.2 o mayor)
50002002 0000
800F3AE0 FFFF

5- Habilitar todos los autos del equipo "DRT"
800F3AE0 FFFF
800F3AE2 FFFF
800F3AE4 FFFF
800F3AE6 FFFF
800F3AE8 FFFF
800F3AEA FFFF
800F3AEC FFFF
800F3AEE FFFF

6- Habilitar todos los autos del equipo "MMM"
800F3AF0 FFFF
800F3AF2 FFFF
800F3AF4 FFFF
800F3AF6 FFFF
800F3AF8 FFFF
800F3AFA FFFF
800F3AFC FFFF
800F3AFE FFFF

7- Habilitar todos los autos del equipo "PRC"
800F3B00 FFFF
800F3B02 FFFF
800F3B04 FFFF
800F3B06 FFFF
800F3B08 FFFF
800F3B0A FFFF
800F3B0C FFFF
800F3B0E FFFF

6- Habilitar todos los autos del equipo "Solvalou"
800F3B10 FFFF
800F3B12 FFFF
800F3B14 FFFF
800F3B16 FFFF
800F3B18 FFFF
800F3B1A FFFF
800F3B1C FFFF
800F3B1E FFFF

Los códigos que siguen son los que funcionan con la versión japonesa del juego.

1- Habilitar todas las pistas
800F370C FFFF
300F3754 0001
800F3758 0101
800F375A 0101

2- Habilitar todos los autos del equipo "DRT"
800F3710 FFFF
800F3712 FFFF
800F3714 FFFF
800F3716 FFFF
800F3718 FFFF
800F371A FFFF
800F371C FFFF
800F371E FFFF

3- Habilitar todos los autos del equipo "MMM"
800F3720 FFFF
800F3722 FFFF
800F3724 FFFF
800F3726 FFFF
800F3728 FFFF
800F372A FFFF
800F372C FFFF
800F372E FFFF

4- Habilitar todos los autos del equipo "PRC"
800F3730 FFFF
800F3732 FFFF
800F3734 FFFF
800F3736 FFFF
800F3738 FFFF
800F373A FFFF
800F373C FFFF
800F373E FFFF

6- Habilitar todos los autos del equipo "Solvalou"
800F3740 FFFF
800F3742 FFFF
800F3744 FFFF
800F3746 FFFF
800F3748 FFFF
800F374A FFFF
800F374C FFFF / 800F374E FFFF

LA REVISTA DEL COMIC Y EL ANIME
QUE ESTABAS ESPERANDO



PEDILA EN KIOSKOS Y COMIQUERIAS

Readers Corner

correo de lectores

¡Hola! Bienvenidos a un nuevo número del Readers Corner. Quería empezar esta nueva entrega agradeciendo los cientos de cartas que recibimos mes a mes, y que ya terminaron por desbordarnos del todo. Queremos decirles una vez más que leemos todas las cartas que nos llegan. TODAS. Pero nos es imposible publicar la totalidad de ellas, en realidad no podemos publicar ni responder el 10% de los e-mails y cartas que recibimos por mes. De todas formas aclaramos que tomamos todos los consejos en cuenta y las peticiones generales, como por ejemplo, saquen la solución de tal juego o los trucos de tal otro. De hecho les pedimos que nos sigan escribiendo (siempre es lindo leer sus misivas) pero deben hacerse la idea de que no siempre saldrán publicadas...

También quería aprovechar este espacio para aclarar un detalle.

Hubo un par de cartas donde nos escribían cosas como: "Ustedes pusieron que el Dino Crisis va a salir en Noviembre y eso es mentira, porque yo lo estoy jugando en casa. Ah, me olvidaba ¿no pueden poner la solución? porque no entiendo Japonés".

Primeramente la palabra mentira es un poco "fuerte". En todo caso, si nos equivocamos (que obviamente nos va a pasar 10.000 veces, somos humanos, ¿no?) es justamente eso, un error y no algo malintencionado. Y por el lado de lo del Dino Crisis, nosotros no tenemos en cuenta las versiones japonesas ya que nadie las puede jugar.

¿Cuál es la gracia de ir por un complejo matando todo sin saber porqué o qué catzo nos dice un interruptor cuando lo presionamos, o un libro tirado por ahí? Si les mostramos fotos de estas versiones antes de su salida a la venta es para que se enteren de lo que está por salir, y no porque nos parezca que las versiones japonesas sean buenas. Aclarado este punto pasamos a las cartas de este mes.

Y una vez más gracias por tomarse el trabajo de escribirnos, no se preocupen que salgan publicadas o no, en la Editorial disfrutamos mucho leyéndolas...

Ignacio (alias nacho)

¿Cómo andan maestros de las consolas?

Mi nombre es Nacho tengo 15 años y vivo en Comodoro Rivadavia, la provincia del Chubut, no sé si se ubican, estamos en el fin del mundo.

Me acabo de terminar de devorar la Next Level 6 y quedé alucinado, el informe de la E3 estuvo genial, se merecen un 10 por haber sido la única revista especializada en consolas de la Argentina que fue para allá, porque las demás son una basura igual que las gallegas.

Después de haber leido todos los juegos que van a salir para Play (me olvidé de decir que soy el feliz usuario de una Playstation junto con mi hermanito de 9 años), no sé como voy a poder jugar a tantos juegos juntos. Títulos tan grosos como el Resident Evil 3, FIFA 2000, Ape Escape, Dino Crisis, Gran Turismo 2, me parece que voy a tener que evolucionar en un mutante especie mitad pulpo mitad araña (pulpo por los brazos, para poder manejar más pads de Play y araña para tener tantos ojos para ver las pantallas).

Antes de despedirme están las "obvias" preguntas que todo consolero hace a su fuente de information.

1) ¿Está tan pero taaaaaaan bueno el Metal Gear Solid, como todo el mundo dice?

2) ¿No saben si va salir el King of Fighter 99 (ya que fueron a E3 me gustaría saber si salió o no)?

Por último para despedirme, si bien no vivo en Bs. As. estaría piola que hicieran un torneito del King of Fighter (cualquier época), Street Fighter Zero 3, Fifa99, alguno de aviones, etc....

Ojalá que me respondan pronto por e-mail o si es posible pero muy posible publiquen mi cartita plis :)

Análisis Final:

99% (les falta el 1% poniendo mi carta y ya se ganan el Martin Fierro de Oro para la mejor revista nacional ¡carajo!).

chauuuu.

Comodoro Rivadavia

jarizcu@sinectis.com.ar

Bueno, Nacho (¿podemos decirte Nacho?) realmente nos agrada que a la gente le haya gustado tanto la nota del E3, te podemos asegurar que las horas que llevó armarla y preparar todo costaron lo suyo, pero si a los lectores les gustó... ¡Misión Cumplida!

1 - Mirá, si no lo jugaste, lo más probable es que ya te hayas transformado en ese monstruo que mencionás en tu carta y te anuló varias neuronas. Sí, MGS es un clásico, ¿O viste algún otro juego de Playstation al que le hayamos puesto 99%? Corré a comprarlo, con los tentáculos se te va a complicar pero andá algun día que llueva un poquito! :)

2 - Sí, salió. Pero sólo para la Dreamcast... Opsss.

Lo del torneo lo estamos terminando de organizar, por ahora y por las votaciones gana (pero por afano) el Winning Eleven: Final Version. Seguramente las bases para inscribirse apareceran en el próximo número.

¡Saludos por allá abajo! :)

Javix

Amigos de Next Level, les escribo para felicitarlos por la increíble revista que impacientemente espero recibir todos los meses, ya que la información que posee es la mejor y la más "fresca" de todas las revistas del rubro. Les cuento que tengo 20 años, tengo una playstation desde hace tres años, y es la mejor máquina que he tenido hasta ahora (hasta que salga a la venta la play2). Me gustaría que me respondieran un par de preguntas:

1- ¿Cuál es la fecha exacta en que la Play2 saldrá al mercado?

2- ¿Y la del Gran Turismo2?

Tengo un par de recomendaciones para que mejoren su revista:

A - Traten en lo posible en mejorar la calidad de impresión de las fotos que en ella muestran, y del tamaño, ya que una revista de juegos impacta principalmente con las imágenes (sin desmerecer la información).

B - Cuando comentan los juegos en la sección en que dividen las páginas en columnas se nota un mal diseño de esa página, ya que se muestran un par de fotografias del juego y un pequeño comentario, mientras que podrían aprovechar ese espacio para comentar un solo juego, mientras el resto de los juegos los podrían incluir en otras páginas, con lo cual su revista aumentaría en cantidad de páginas, que es lo que le interesa al público en general.

¡Puf! Bueno, no los molesto más, y espero que tomen en cuenta mis sugerencias, ya que las hago para que crezca su revista, porque es la primera vez en muchos años que veo un producto como el de ustedes, que se nota que posee seriedad en lo que presentan. Sin más que decir les agradezco que hayan leido mi mail.

Javier: La fecha de salida de la Playstation 2 todavía es incierta (como verás es una pregunta recurrente) y en este momento ni la gente de Sony tiene idea, no te digo del día, ni siquiera el mes en que la van a poder sacar.

Respecto del Gran Turismo 2, si todo va bien, es probable que lo podamos disfrutar recién en Noviembre, ya que sufrió un retraso por algunos problemas con algunas licencias.

En cuanto a los cambios o mejoras que sugerís, te explicamos un par de cosas: La Playstation tiene una resolución máxima de 640x480 (aunque muy pocos juegos la utilizan, un ejemplo sería el Bloody Roar 2) y por eso mismo la calidad de las fotos no son muy satisfactorias que digamos en comparación con las de PC.

El tema es que cuanto más agrandamos las fotos, más se "revientan" los colores y se pixelan los gráficos, o sea, ni te imaginás lo que puede llegar a ser una foto gigante de PSX, ¡un asco!

El otro tema, el de dividir las notas en una misma página, es la única manera de que entren todos los juegos que tenemos que revisar por número, sino muchos se quedarían afuera. Sinceramente creemos que los reviews son lo bastante claros como para que "sepan" cuál juego vale la pena y cuál no, pero que no te quepa duda de que si más lectores opinaran lo contrario, lo consideraríamos.

Juan Pablo Devoto

Next Level :

Escribo esta carta para referirme al Sr. Pablo Pérez, por su carta, que fue publicada en el Nro 5. con el tema de la piratería.

Después de leer la carta, me quedé indignado al ver como una persona podía pensar así. El tema de la piratería en la Argentina no es nuevo, pero en cierta forma nos beneficia a todos los poseedores de en este caso una Play.

De los miles de personas que poseen una Play, el 95% la compró porque sus juegos eran baratos y buenos.

Además la mayoría de la gente que posee una Play no está en la posición económica para pagar un juego de $50 ó $60, me parece que la opinión de Pablo al respecto es muy individual, ya que por su forma de hablar, parece estar "forrado" en guita.

Yo, gracias a Dios estoy en la posición económica para pagar un juego de $50, pero hay gente que tiene una Play y no puede pagar semejante suma de dinero por un juego. Conozco muchas personas que son muy buenos amigos míos y dejarían de comprarse juegos si estos estuvieran a $50.

Me gustaría intercambiar opiniones con otras personas, especialmente con Pablo Pérez.

Mi E-Mail es : juan_pa@topmail.com.ar

Espero su opinión y en especial la de Pablo.

Mirá Juan, desgraciadamente no podemos decirte que estemos de acuerdo con vos, si es eso lo que esperabas.

Estamos de acuerdo en una cosa, hay muchísima gente que no puede acceder a los juegos a ese precio, pero desgraciadamente así funciona el mundo.

Comprar un juego pirata es igual a robar (en este caso propiedad intelectual) y te recuerdo que es un delito que está contemplado en la ley 11.723. De hecho hay unas cuantas personas que visitaron un lugar idéntico a tu apellido y recién ahí entendieron que COPIAR NO ES UN JUEGO y los dueños de los derechos de estos juegos en el país (agrupados bajo una cámara llamada CASDI) están constantemente peleando contra los que copian sus productos.

La idea en todo esto es que cuando la piratería por fin se termine, los precios de los juegos bajen a un precio más accesible (como en casi todo el mundo) y todos tengamos acceso a juegos originales, con garantía y a precios acordes a la situación económica del país.

El mercado de PC evolucionó increíblemente en menos de un año y hoy por hoy se pueden conseguir decenas de juegos originales a $29 con sus cajas y manuales, que dentro de todo son accesibles para la gente que tiene este hobby como el favorito.

De todas maneras Juan tenés que entender que más allá de que estés de acuerdo o no, hay una ley vigente y por ende hay que cumplirla.

Gabriel A. Julio

¡Hola!

Les escribo esto porque me pareció muy bueno el comentario que se dio en el N°6 sobre organizar encuentros y torneos de videojuegos. Me parece que la idea de juntar gente tan adicta como nosotros a esta clase de entretenimiento y reunirlos con el único fin de medir su habilidad con el pad, no puede ser más que genial.

Ahora los aplaudo a ustedes, gente de Next Level, no sólo por la excelente revista que encuentro (... casi puntualmente) mes a mes, sino por la iniciativa con la que se vé vienen encarando cada asunto que se presenta en el ambiente de videojugadores y actualidad, con tanta gracia y sencillez.

Sin más, me despido y les dejo algo más que una petición, más bien una súplica... Quiero encontrar un rival digno de medirse decentemente conmigo en el mejor juego-religión que del cielo de Namco haya caído.

Por supuesto, Tekken 3 (previo torneo NL, claro) jeje...

¡Gracias!

PD: (y ya no molesto más.)

¿Sería ya demasiado pedir que presten alguna ayuda estilo "clases de apoyo" a los chicos de Nivel X? Te das cuenta de sólo oír las incoherencias que hablan que no tienen ni la más mínima idea de lo que están diciendo. Dan lástima... :)

Se despide Gabriel A. Julio
cohelo@hotmail.com

Bueno Gabriel, te decimos que por ahora la respuesta a lo del torneo fue abrumadora, y sólo nos falta definir el sistema por el que van a poder participar y qué juego va a ser el seleccionado para el primer torneo, en los próximos números de Next Level te mantendremos al tanto.

Mirá, con la gente de Nivel X está todo bien, tocan muchos temas a la vez y a veces la pifian fiero, pero es el drama de hacer un programa diario y a las corridas.

De hecho Martín Varsano (de la editorial) estuvo en varios programas contando sus experiencias en el E3 y mostrando algunos videos que conseguimos en la exposición. ¡Esperamos que por lo menos la participación de Marto te haya gustado!

Mariano Erausquin

Hola señores de Next Level, mi nombre es Mariano Erausquin y soy de Quilmes. Quería contestarle a Diego Esponda que dice ser el mejor jugador de la zona oeste del Winning Eleven 3: Final Version, bueno yo le digo que soy el mejor jugador de todo el país (para no decir del mundo) de este juego, y que ni siquiera los que lo crearon me pueden llegar a ganar. Yo no pongo ningún teléfono para que me desafíen porque no quisiera humillar a nadie. Quiero decirles también que tengo muchos juegos más y que la mayoría los terminé, entre ellos el Metal Gear Solid, Resident Evil 1 y 2, el Final Fantasy VII, Silent Hill, etc.

La revista es la mejor en cuanto a juegos, y los que escriben en el Final Test son muy buenos. Me despido con un fuerte abrazo a todos y con la esperanza que puedan publicar esta carta.

¡A la pelotita! El mejor jugador de Winning Eleven del Mundo. Espero que tengamos la oportunidad de ver tus habilidades con el pad en nuestro próximo torneo (si es que te inscribís y resultás seleccionado, y si el WE: FV es el juego elegido), pero lo que realmente importa es que no pierdas. ¿Te imaginás autoproclamerte el rey del juego y después perder? ¡Qué garrón! Además ya me imagino que más de uno cuando lea este desafío se va a quedar con la sangre en el ojo. Creo que el ambiente se está preparando para que el primer torneo sea para no perdérselo. ¡Así que continúen el entrenamiento!

Federico Penovi

Hola mi nombre es Federico Penovi, tengo 14 años y soy de Norberto de la Riestra, Pcia. De Bs. As. Soy fanático de Resident Evil 2 y Final Fantasy VII. Les escribo con el propósito de hacerles algunas preguntas:

1 - ¿Cuántos CDs va a ocupar el Resident Evil 3?

2 - ¿En qué se diferencian los juegos de PlayStation truchos de los originales? ¿Por la velocidad o por la resistencia del CD?

3 - ¿Qué puntaje le pondrían al Final Fantasy VII?

4 - Quisiera que pasen la guía del Final Fantasy VII o decirme alguna dirección de Internet, POR FAVOR.

5 - ¿Podrían hacer un poster (de una página) con la imagen que les mando u otra de Final Fantasy VII?

P.D: Son lo mejor de la Argentina y del Mundo. Los que quieran comunicarse conmigo, mi e-mail es: centopenovi@nriestra.com.ar.

¡¡¡ NUNCA CAMBIEN !!!.

Federico:

Nosotros también somos fanáticos de esas series y como sabrás, estamos a días de que salga la nueva versión de Final Fantasy VIII, fijáte que en la revista tenés una amplia galería de imágenes.

1 - Por ahora no se sabe, aunque es muy probable que sean 3.

2 - Primeramente en que el color de abajo (o sea de donde los lee la máquina) es negro. Por otro lado ni la velocidad o la resistencia del CD difiere, aunque por supuesto, si es una copia trucha tenés muchas chances de que sean betas o versiones incompletas, además de un rumor (bastante comprobado) de que Sony asegura de que las Play se rompen al tiempo de usar copias ilegales ya que el láser del lector rebota de forma erronea debido a la emulsión de las réplicas piratas o copias.

3 - Aunque ya salió hace algún tiempo, FFVII sigue siendo uno de los mejores juegos de rol de todos los tiempos y creemos que únicamente será superado ampliamente por su próxima e inminente entrega. Seguramente en su momento se hubiera llevado un porcentaje de 90 para arriba.

4 - En Next Level estamos considerando seriamente editar la solución de este juego, así como la de varios clásicos más que la gente nos pide a gritos (Resident Evil 1 y 2 y la saga de Tomb Raider están junto a FFVII entre los más pedidos) el tema es que ocupan muchas páginas y estamos buscando una forma de poder publicarlas sin quitarles espacio a los que no les interesan.

5 - Para poder hacer un póster de algo, o sea imprimirlo y que se vea bien, hay que conseguir imágenes especiales, que ocupan muchísimo más que la que vos gentilmente nos enviaste (¡algunas pesan hasta 50 megas!) y son similares a las que utilizamos para nuestras tapas. En un futuro cuando tengamos acceso a la publicación de pósters pondremos en conocimiento a nuestros lectores del tema para que voten por sus favoritos. Igualmente todos los que comentan en sus cartas, como éste se computan para un futuro recuento de votos.

Federico Widelec

Nextlevelianos:

Les pido por favor que me respondan este e-mail, ya sé que reciben mas de mil millones al mes, pero hace bastante que les escribo y no tengo ni una respuesta.

Me llamo Federico y soy de Ituzaingó, soy usuario de la espectacular y fascinante Playstation y tengo varios juegos de todos los géneros.

Bueno, ahora que me presenté, vamos a las críticas a la revista:

¡Basta de Movie World y Manga Zone!, ¡están desubicados! (sí, ya sé que hay gente que les gusta y hay que respetarlos, está bien, pero por mi parte voto para que estas secciones desaparezcan).

En cambio todas las demás secciones están muy bien logradas, la información es muy abundante y las notas están elaboradas con una calidad muy profesional. Las secciones Cheaters Paradise y Readers Corner podrían ser ampliadas (así por le menos les entra mi e-mail!!!).

Ok, antes de despedirme les quiero hacer una pregunta que no me deja dormir:

1) ¿Quién cara#!!& es el personaje que dialoga con el presidente en el final del Metal Gear Solid? (ésta es una duda que muchas personas deben tener).

Bueno, ahora sí, los dejo vivir tranquilos y LARGA VIDA A NEXT LEVEL!!!!!

Federico Widelec. (Ituzaingó, Buenos Aires)

PD1: Publíquenme!!!!!
PD2: Por favor...
PD3: En serio, respondan el e-mail.
PD4: Muchas Gracias.

Ay Federico... y bueno, viste que tuviste suerte, después de todo el correo se agrandó (aunque fue por el pedido extremo de cientos de lectores) y tu carta entró, ¿ok? Ahora vamos a develarte el misterio que no te deja dormir... La persona con la que habla el Presidente al final de MGS es REVOLVER OCELOT, el único personaje con el que no te enfrentás por segunda vez... quizás sea una sorpresita para el próximo Metal Gear, recordemos que Ocelot perdió una mano gracias a las espadas de Gray Fox, el Cyborg-Ninja. De hecho en la conversación menciona que todavía tiene el objeto que nos sacó en la sala de torturas...

Sharon Oyhanart

Estimados amigos de Next Level:

Me llamo Sharon Oyhanart, tengo 10 años y una Playstation.

Los quería felicitar por su excelente revista que es, sin duda, la mejor que he leído. Las secciones que más me gustan son Now Loading y Final Test.

En el N° 6 Uds. dijeron que estaban planificando un torneo, que sugiriéramos el nombre del juego que nos gustaría para realizar un torneo. Bueno yo sugiero al Need for Speed (el 3 o 4).

Basta de comentarios y pasemos a las preguntas:

1) Ya que soy fana de Pokémon....¿Va a salir algún juego de Pokémon para Play?

2) ¿ Cuándo y cuánto va a salir la Playstation 2?

3) Hay varios juegos que son tanto para Play como para Nintendo 64 (ej. Rampage). ¿Quién le copia el juego a quién?

Bueno gracias por bancarme, sigan con su espíruto humorístico, no cambien nada y buena suerte.

P:D: Por favor podrían publicar mi carta en el n° 7.

Gracias.

Otro voto acumulado para el Need for Speed 3, lo que sí, fanáticos de este juego, pónganse las pilas y vótenlo porque el Winning Eleven lo pasa por arriba!

1 - Sorry pero imposible, Pokémon es una MARCA REGISTRADA de Nintendo, o sea que desgraciadamente es casi imposible que aparezca en cualquier otro sistema que no sea de Nintendo...

2 - No se sabe...

3 - Nadie se copia de nadie. Son juegos que las mismas compañías desarrollan para varios equipos simultáneamente para explotar los beneficios económicos de salir para dos máquinas o más con el mismo costo de diseño.

P.D: Sí. :)

Mariano Andrés Baliño

Estimados nexts-amigos:

¿Cómo andan?, soy Mariano Andrés Baliño, tengo 10 años y vivo acá, en Argentina. La razón de este e-mail es el siguiente:

Estuve con mi hermano buscando el precio y encontramos una de $300 con dos joysticks, 5 juegos a elección y el chip para jugar a los juegos del año 2000. ¿Me la recomiendan?

Te contesto brevemente. Lamento cortarte un par de preguntas, cosa que jamás hacemos pero haremos una excepción por lo del chip del 2000. ¡Qué cosa ridícula!

Lo del chip es una mentira increíble, ¡la más grande sin duda en la historia de la redacción! ¡Qué bolazo, un campeón el dueño del negocio!

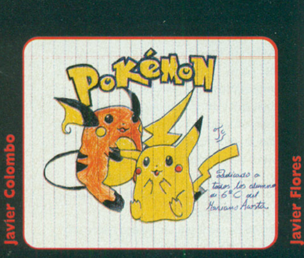
Los precios de la Playstation y de los accesorios los podés averiguar en los negocios especializados que anuncian en las páginas de la revista.

NUMEROS ATRASADOS

Muchos lectores en sus cartas nos preguntaron cuál es la forma para poder conseguir los números atrasados de NEXT LEVEL.

Bueno, tienen dos caminos: O las pueden adquirir de lunes a viernes (de 12 a 18 hs.) en la calle Paraguay 2452 4°"B" - Capital, o nos mandan un giro postal a nombre de: Martín Varsano - Casilla de Correo 1488 (1000) - Correo Central, con el valor de los ejemplares que quieren, e indicando en el giro cuáles son los números que solicitan y especificando que son ejemplares de Next Level (sino cuando llegan a la Editorial, no sabemos si quieren números de NL o Xtreme PC, nuestra revista hermana). Y acuérdense que los gastos de envío corren por cuenta nuestra. ¡Nos vemos!

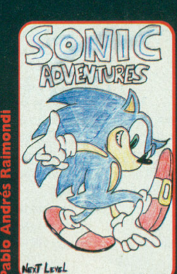
Readers Gallery



Javier Colombo



Javier Flores



Pablo Andrés Raimondi

¡Gracias por la hojita, Diego! Estás en lo cierto, estamos encerrados como monos haciendo la revista todos los meses. Pero ya nos acostumbramos, así que para no perder la costumbre pasamos la hojita por el scanner, y ahora nos parece mucho más "natural".

HACER LA REVISTA DEBE REQUERIR PASAR MUCHO TIEMPO ENCERRADOS ESCRIBIENDO CON LA COMPUTADORA Y JUGANDO CON LOS JUEGOS ASÍ QUE EN UN INTENTO POR COLABORAR CON USTEDES LES MANDO ESTA HOJA DE ARBOL PARA QUE NO SE OLVIDEN COMO ERA LA NATURALEZA.

DIEGO GONZALEZ

Diego González

Cómo contactarse con NEXT LEVEL

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos:
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía internet por e-mail.
Carta: NEXT LEVEL - Correo de Lectores - Paraguay 2452 4°B (1121) - Capital Federal / E-Mail: nextlevel@ciudad.com.ar